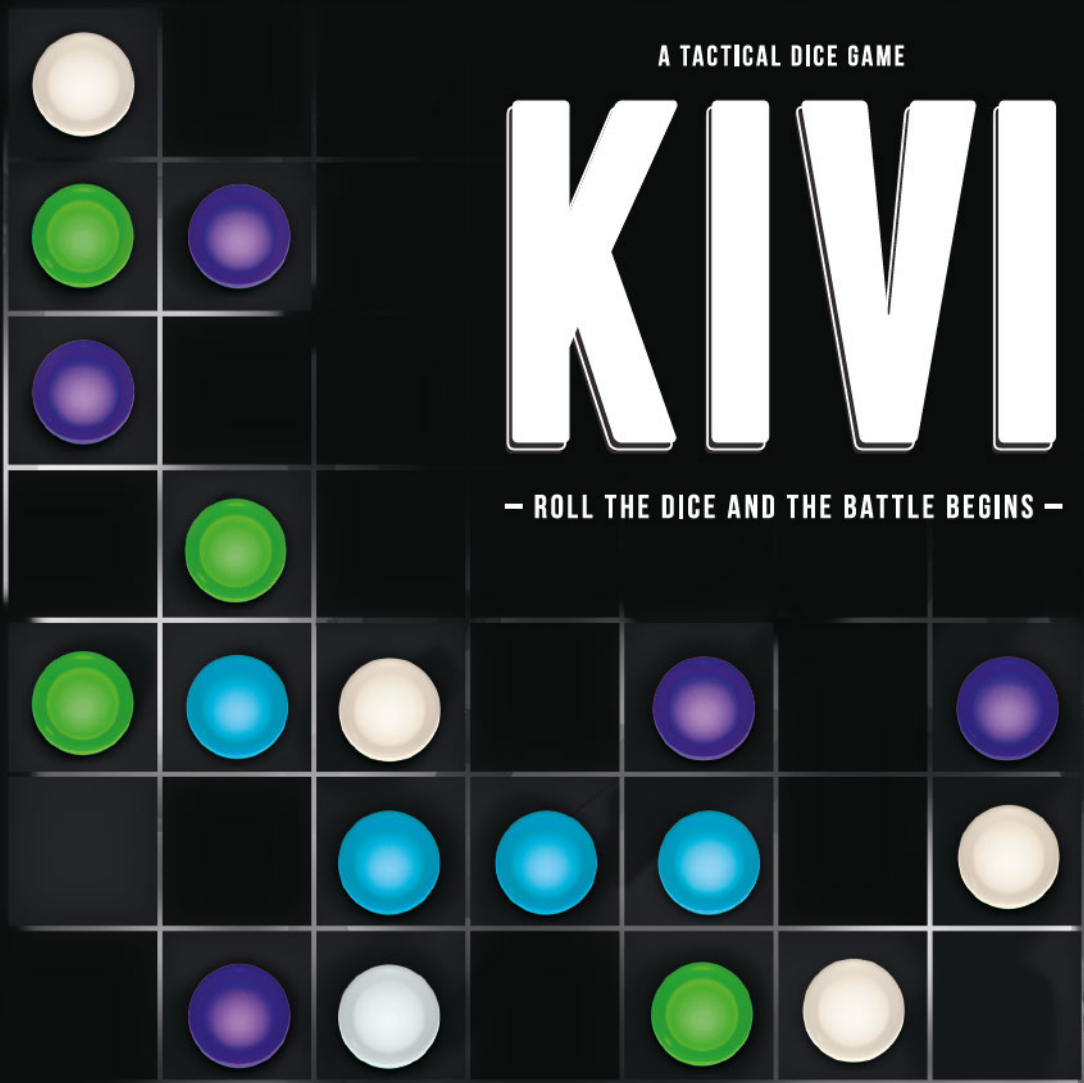


A TACTICAL DICE GAME

# KIVI

— ROLL THE DICE AND THE BATTLE BEGINS —





2-4 PELAAJAA  
30 MIN  
8 +

# KIVI

SISÄLTÖ  
- 1 PELILAUTA  
- 6 NOPPAA  
- 40 KIVEÄ  
(10 PER VÄRI)

- ENNEN VIIMEISTÄ HEITTOA EI MIKÄÄN OLE KIVEEN HAKATTUA -

## PELIN TAVOITE

Pelin tavoitteena on kerätä pisteitä sijoittamalla kiviä laudalle mahdollisimman pitkiin riveihin, joko pystyyn tai vaakaan. Eniten pisteitä 10 kierroksen aikana kerännyt pelaaja voittaa pelin.

## PELIVALMISTELUT

Jokainen pelaaja valitsee itselleen yhdenväriset kivet ja kerää kaikki kymmenen kiveään eteensä. Pelilauta asetetaan pelialueen keskelle. Pelin aloittaja arvotaan nopalla.

## PELIN KULKU

Kukin pelaaja heittää vuorollaan kaikki kuusi noppaa. Pelaaja voi joko pitää heitetyn tuloksen tai heittää kaikki tai osan nopista uudestaan. Vuoron aikana on enintään kaksi uusintaheittoa. Jos pelaaja onnistuu päättämään heittovuoronsa yhtä pelilaudan vapaista ruuduista vastaavaan tulokseen, saa pelaaja sijoittaa yhden kivistään kyseiseen kohteeseen. Usein pelaajalla on useampia vaihtoehtoja, jolloin pelaaja saa

valita mihin ruutuun kiven sijoittaa. Esim. tulos 6,4,4,4,2,2 voidaan sijoittaa "Kaikki parillisia" -ruutuun tai "1 x kolmosekset 1 x pari" -ruutuun.

Jos pelaaja heittää viitoset eli viisi samaa numeroa tai kuuden suoran (1,2,3,4,5,6), saa hän sijoittaa kiven mihin tahansa vapaaseen ruutuun.

Jos pelaaja heittää kuutoset eli kuusi samaa numeroa, saa hän sijoittaa kiven mihin tahansa ruutuun. Jos kyseisessä ruudussa on jo kivi, pelaaja saa siirtää tämän kiven pois tieltä mihin tahansa vapaaseen ruutuun laudalla.

Jos pelaaja ei onnistu heittämään ainuttakaan pelilaudan kohteista, hän sijoittaa yhden kivistään pelilaatikkoon. Kun pelaaja on sijoittanut kiven, laudalle tai laatikkoon, vuoro vaihtuu myötöpäivään.

Yleensä paras paikka sijoittaa kivi on samalle riville (pystyyn tai vaakaan) jo sijoitettujen omien kivien kanssa, jos mahdollista. (ks. Pisteiden lasku)

Kaikki heitetyt nopat huomioidaan tuloksessa. Jos pelaaja heittää 5,5,5,3,3,2 tulee kivi sijoittaa "1 x kolmoset 1 x pari" -ruutuun, ei "Kolmoset" -ruutuun

## PISTEIDEN LASKU

Kun jokaisella pelaajalla on ollut kymmenen vuoroa ja kaikki kivet on sijoitettu, lasketaan pisteet.

Yksittäisistä kivistä saa pisteitä sen ruudun mukaan, jossa kivi on:

- Punainen ruutu on 3 pisteen arvoinen
- Musta ruutu on 2 pisteen arvoinen
- Valkoinen ruutu on 1 pisteen arvoinen

Yhtenäisten ketjujen pisteet lasketaan siten, että ketjun kivien yhteispisteet kerrotaan ketjuun kuuluvien kivien määrällä. Ketjuja voi muodostua joko pysty- tai vaakasuoraan eli jotkut kivet voivat tuoda pisteitä kahdesti.

## ESIMERKKI PISTEIDEN LASKUSTA

Vihreän pelaajan pisteet:

Vaakaan kivet 1+2+3=6, ketju yht. 6x3=18

Vaakaan kivet 3+2=5, ketju yht. 5x2=10

Pystyyn kivet 2+1+2=5, ketju yht. 5x3=15

Pystyyn kivet 2+3=5, ketju yht. 5x2=10

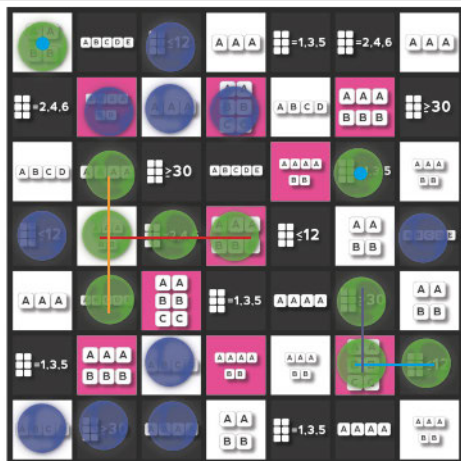
Yksittäiset kivet 1+2=3

Pisteet yhteensä=56



## PELILAUDAN KOHTEET ESIMERKKIHEITAIN

A A	2 X PARI	= 1,1,2,2,5,6
B B		
A A	3 X PARI	= 1,1,2,2,3,3
B B		
C C		
A A A	KOLMOSET	= 1,1,1,2,3,5
A A A A	NELOSET	= 1,1,1,1,2,3
A A A	1 X KOLMOSET 1 X PARI	= 1,1,1,2,2,3
B B		
A A A A	1 X NELOSET 1 X PARI	= 1,1,1,1,2,2
B B		
A A A	2 X KOLMOSET	= 1,1,1,2,2,2
B B B		
A B C D	NELJÄN SUORA	= 1,2,3,4,6,6
A B C D E	VIIDEN SUORA	= 1,2,3,4,5,5
1,3,5	KAIKKI PARITTOMIA	= 1,3,5,1,3,5
2,4,6	KAIKKI PARILLISIA	= 2,4,6,2,4,6
≤12	6 NOPALLA 12 TAI VÄHEMMÄN	= 1,2,2,3,3,1
>30	6 NOPALLA 30 TAI ENEMMÄN	= 6,6,5,5,2,6





2-4 SPELARE  
30 MIN  
8 +

# KIVI

INNEHÅLL  
- 1 SPELPLAN  
- 6 TÄRNINGAR  
- 40 STENAR  
(10 PER FÄRG)

- ETT TÄRNINGSKAST TILL ETT BRA LÄGE -

---

## MÅLET MED SPELET

Målet är att samla poäng genom att placera stenar på spelplanen antingen horisontellt eller vertikalt så att stenarna bildar maximalt långa kedjor. Vinner gör den som samlat högst poäng under 10 omgångar.

## FÖRBEREDELSE

Varje spelare väljer stenarna i en färg och samlar alla tio stenar framför sig. Spelplanen läggs i mitten av spelområdet. Ett tärningskast avgör vem som börjar.

## SPELA

Varje spelare slår i sin tur alla sex tärningar. Spelaren kan antingen behålla resultatet eller slå om alla eller en del av tärningarna. Det går att slå om högst två gånger under en tur. Om spelaren lyckas avsluta sin tur med ett resultat som motsvarar någon av rutorna på spelplanen, kan spelaren placera en av sina stenar i denna

ruta. Det finns ofta flera alternativ och då kan spelaren välja mellan rutorna. T.ex. resultatet 6,4,4,4,2,2 kan placeras i rutan "Alla jämna tal" eller i rutan "1 x triss 1 x par".

Om spelaren slår femtal, dvs. fem tärningar med samma siffra, eller sexstege (1,2,3,4,5,6), kan stenen placeras i vilken ledig ruta som helst.

Om spelaren slår sextal, dvs. sex tärningar med samma siffra, kan stenen placeras i vilken ruta som helst. Om det redan finns en sten i rutan, får spelaren flytta stenen från rutan till vilken som helst ledig ruta på spelplanen.

Om spelaren inte lyckas matcha en enda av rutorna på spelplanen, placerar spelaren en sten i spellådan. Efter att spelaren har placerat en sten, på planen eller i lådan, går turen vidare medsols.

Obs1. För det mesta lönar det sig att placera en sten på samma rad (våg- eller lodrätt) med de egna stenarna som redan finns på spelplanen. (se Poängräkning)

Obs2. Alla tärningar beaktas i resultatet. Om spelaren slår 5,5,5,3,3,2 bör stenen placeras i rutan "1 x triss 1 x par", inte i rutan "Triss".

## POÄNGRÄKNING

När alla spelare har spelat 10 turer och alla stenar har placerats, är det dags att räkna poäng. De enstaka stenarna får poäng enligt rutan där stenen ligger:

- En röd ruta är värd 3 poäng
- En svart ruta är värd 2 poäng
- Ett vitt ruta är värd 1 poäng

Oavbrutna kedjor får poäng så att de sammanlagda poängen för stenarna i kedjan multipliceras med antalet stenar i kedjan. Kedjan kan vara antingen horisontell eller vertikal, dvs. vissa stenar ger poäng två gånger.

## EXEMPEL PÅ POÄNGRÄKNING

Poäng för den gröna spelaren:

Horisontellt  $1+2+3=6$ ,  
kedjan totalt  $6 \times 3 = 18$

Horisontellt  $3+2=5$ ,  
kedjan totalt  $5 \times 2 = 10$

Vertikalt  $2+1+2=5$ ,  
kedjan totalt  $5 \times 3 = 15$

Vertikalt  $2+3=5$ ,  
kedjan totalt  $5 \times 2 = 10$

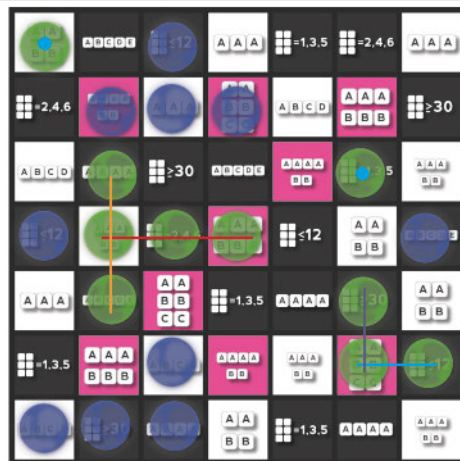
Enstaka stenar  $1+2=3$

Poäng totalt = 56



## RUTORNA PÅ SPELPLANEN

A A	2 X PAR	= 1, 1, 2, 2, 5, 6
B B		
A A		
B B	3 X PAR	= 1, 1, 2, 2, 3, 3
C C		
A A A	TRISS	= 1, 1, 1, 2, 3, 5
A A A A	FVRTAL	= 1, 1, 1, 1, 2, 3
A A A		
B B	1 X TRISS 1 X PAR	= 1, 1, 1, 2, 2, 5
A A A A		
B B	1 X FVRTAL 1 X PAR	= 1, 1, 1, 1, 2, 2
A A A		
B B B	2 X TRISS	= 1, 1, 1, 2, 2, 2
A B C D	FYRSTEGE	= 1, 2, 3, 4, 6, 6
A B C D E	FEMSTEGE	= 1, 2, 3, 4, 5, 5
☐☐☐☐☐	ALLA UDDA	= 1, 3, 5, 1, 3, 5
☐☐☐☐☐☐	ALLA JÄMNA	= 2, 4, 6, 2, 4, 6
☐☐☐☐☐☐☐	12 ELLER MINDRE MED 6 TÄRNINGAR	= 1, 2, 2, 3, 3, 1
☐☐☐☐☐☐☐☐	30 ELLER MERA MED 6 TÄRNINGAR	= 6, 6, 5, 5, 2, 6





2-4 SPILLERE  
30 MIN  
8 +

# KIVI

INNHOOLD  
- 1 SPILLEBRETT  
- 6 TERNINGER  
- 40 STEINER  
(10 PER FARGE)

- NÅR TERNINGEN RULLER ER KAMPEN I GANG -

---

## SPILLETS MÅL

Målet med spillet er å samle flest mulig poeng ved å legge rader av steiner, enten horisontalt eller vertikalt. Spilleren med flest poeng etter 10 runder vinner spillet.

## FORBEREDELSE

Plasser spillebrettet mellom spillerne. Hver spiller velger farge på steinene sine og legger alle sine steiner foran seg selv. Spillerne kaster én terning for å bestemme spillerekkefølgen.

## SPILLET

Spillerne kaster alle seks terningene etter tur. Spilleren kan velge å beholde resultatet eller kaste én eller flere terninger på nytt. Det er tillatt å kaste på nytt opptil to ganger per tur. Dersom en spiller oppnår resultatet som kreves for et ledig felt på spillebrettet, skal spilleren legge en av sine steiner på dette feltet. Dersom spilleren har flere felter han/hun kan legge en

stein på, kan spilleren velge et felt etter eget ønske. For eksempel: Hvis terningene viser 6, 4, 4, 4, 2, 2, kan steinen plasseres enten på "Partall"-feltet eller på "3+2 like"-feltet.

Dersom spilleren får fem like eller seks på rad (1, 2, 3, 4, 5, 6) kan han/hun plassere steinen på et valgfritt ledig felt.

Dersom spilleren får seks like kan han/hun også velge å ta over et felt, selv om feltet allerede er opptatt av en av motstandernes steiner. Spilleren skal da flytte motstanderens stein til et annet ledig felt.

Dersom spilleren ikke lykkes med å oppnå resultatet som kreves for noen av de ledige feltene, må han/hun legge en stein i spillesken.

Når spilleren har plassert en stein, enten på brettet eller i esken, går turen videre med klokken.

Obs! Det er vanligvis best å plassere steinen på et felt som ligger inntil et annet felt (horisontalt eller vertikalt) som allerede har en av dine egne steiner (se poenggivning).

Obs! Alle terningene regnes med. Dersom spilleren kaster 5, 5, 5, 3, 3, 2, må han/hun plassere steinen på "3-2 like"-feltet, ikke på "3 like"-feltet.

## POENGGIVNING

Når hver spiller har hatt 10 turer og alle steinene er plassert skal poengene regnes sammen.

Enkeltskiver teller i henhold til verdien til feltet de er plassert på:

- Røde felter er verdt 3 poeng
- Svarte felter er verdt 2 poeng
- Kvite felter er verdt 1 poeng

Rader med flere steiner er verdt totalsummen av hver enkelt stein i raden, ganget med antall steiner i raden. Siden radene kan gå både horisontalt og vertikalt, kan noen felter telle i to forskjellige rader.

## EKSEMPEL PÅ POENGGIVNING

Poeng til grønn spiller:

Horisontalt: Steinene gir  $1+2+3=6$ ,

radens totalsum er  $6 \times 3 = 18$

Horisontalt: Steinene gir  $3+2=5$ ,

radens totalsum er  $5 \times 2 = 10$

Vertikalt: Steinene gir  $2+1+2=5$ ,

radens totalsum er  $5 \times 3 = 15$

Vertikalt: Steinene gir  $2+3=5$ ,

radens totalsum er  $5 \times 2 = 10$

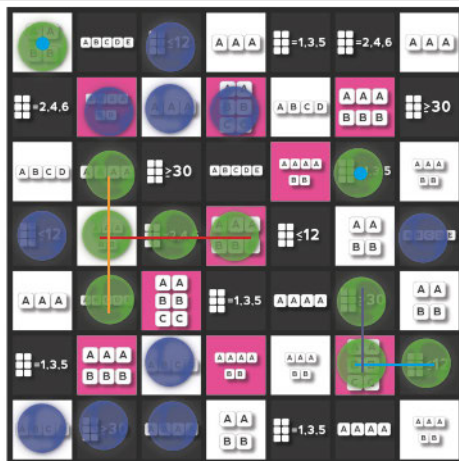
Enkeltskiver:  $1+2=3$

Totalsum = 56



## DE FORSKJELLIGE FELTENE MED EKSEMPEL PÅ TERNINGKOMBINASJON

	2 PAR	= 1, 1, 2, 2, 5, 6
	3 PAR	= 1, 1, 2, 2, 3, 3
	3 LIKE	= 1, 1, 1, 2, 3, 5
	4 LIKE	= 1, 1, 1, 1, 2, 3
	3+2 LIKE	= 1, 1, 1, 2, 2, 5
	4+2 LIKE	= 1, 1, 1, 1, 2, 2
	3+3 LIKE	= 1, 1, 1, 2, 2, 2
	4 PÅ RAD	= 1, 2, 3, 4, 6, 6
	5 PÅ RAD	= 1, 2, 3, 4, 5, 5
	KUN ODDETALL	= 1, 3, 5, 1, 3, 5
	KUN PARTALL	= 2, 4, 6, 2, 4, 6
	12 ELLER MINDRE PÅ 6 TERNINGER	= 1, 2, 2, 3, 3, 1
	30 ELLER MER PÅ 6 TERNINGER	= 6, 6, 5, 5, 2, 6





2-4 SPILLERE  
30 MIN  
8+

# KIVI

INDHOLD  
- 1 SPILLEBRÆT  
- 6 TERNINGER  
- 40 STEN  
(10 AF HVER FARVE)

- KAST TERNINGERNE, OG LAD SPILLET BEGYNDE -

## SPILLET'S FORMÅL

At score flest point ved at danne rækker med et antal sten på stribe, enten vandret eller lodret. Den spiller, der har flest point efter 10 runder, vinder spillet.

## FORBEREDELSE

Anbring spillebrættet midt på spilleområdet. Hver spiller vælger en farve og lægger alle 10 sten i den pågældende farve i en bunke foran sig. Vælg, hvem der skal starte, ved at kaste én terning.

## SÅDAN SPILLES SPILLET

Spillerne skiftes til at kaste alle seks terninger. En spiller må acceptere det, terningerne viser, eller kaste en af eller alle terningerne igen. Spilleren må kaste om op til to gange pr. tur. Hvis en spiller rammer et af de tomme felter på spillebrættet, må han/hun lægge en af sine sten på det pågældende felt. Hvis der er fle-

re mulige placeringer, må spilleren vælge frit. Hvis terningerne for eksempel viser 6,4,4,4,2,2, må stenen placeres enten på feltet "Kun lige" eller feltet "1 x 3 ens, 1 x par".

Hvis spilleren kaster fem ens eller seks tal i rækkefølge (1,2,3,4,5,6), må han/hun placere sin sten på et vilkårligt tomt felt.

Hvis spilleren kaster seks ens, må han/hun overtage et vilkårligt felt, også selvom der allerede ligger en anden spillers sten på feltet. Spilleren flytter den anden spillers sten til et vilkårligt tomt felt.

Hvis spilleren ikke kaster nogen af de angivne kombinationer, skal han/hun lægge en sten tilbage i spilæsken.

Når spilleren har placeret en sten på spillebrættet eller i spilæsken, fortsætter spillet i urets retning.

Note 1 Det er normalt en god idé at placere sin sten på et felt, der støder direkte op til et felt, hvor man allerede selv har lagt en sten, hvis det er muligt. (Se Pointtælling).



Note 2 Alle terningerne skal tælles med. Hvis en spiller kaster 5,5,5,3,3,2, skal han/hun placere sin sten på feltet "1 x 3 ens, 1 x par" og ikke på feltet "3 ens".

## POINTTÆLLING

Når hver spiller har haft 10 ture, og alle stenene er placeret, tælles pointene sammen.

Enkeltsten giver det antal point, der svarer til det felt, de er placeret på:

- Røde felter er 3 point værd
- Sorte felter er 2 point værd
- Hvide felter er 1 point værd

Rækker med flere sten på stribe giver det antal point, som de enkelte sten i rækken giver tilsammen, ganget med antallet af sten i rækken. Da rækkerne kan være både vandrette og lodrette, tæller nogle felter muligvis med i begge retninger.

## ILLUSTRATION AF SCOREDE POINT



Point for grøn spiller

Vandret: sten 1+2+3=6,  
samlet for rækken 6x3=18

Vandret: sten 3+2=5,  
samlet for rækken 5x2=10

Lodret: sten 2+1+2=5,  
samlet for rækken 5x3=15

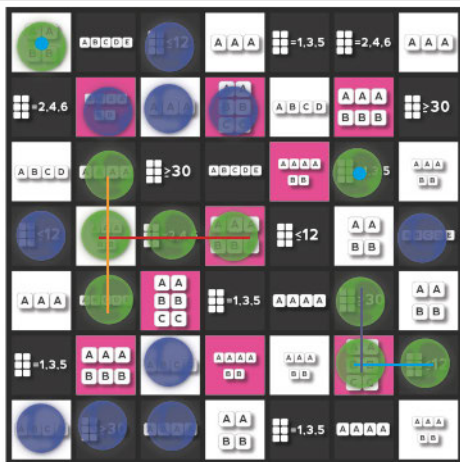
Lodret: sten 2+3=5,  
samlet for rækken 5x2=10

Enkeltsten: 1+2=3

I alt=56

## FELTER PÅ SPILLEBRÆTTET MED EKSEMPLER PÅ TERNINGEKAST

A A B B	2 PAR	= 1, 1, 2, 2, 5, 6
A A B B C C	3 PAR	= 1, 1, 2, 2, 3, 3
A A A	3 ENS	= 1, 1, 1, 2, 3, 5
A A A A	4 ENS	= 1, 1, 1, 1, 2, 3
A A A B B	1 X 3 ENS, 1 X PAR	= 1, 1, 1, 2, 2, 5
A A A A B B	1 X 4 ENS, 1 X PAR	= 1, 1, 1, 1, 2, 2
A A A B B B	2 X 3 ENS	= 1, 1, 1, 2, 2, 2
A B C D	4 I RÆKKEFØLGE	= 1, 2, 3, 4, 6, 6
A B C D E	5 I RÆKKEFØLGE	= 1, 2, 3, 4, 5, 5
••• =1,3,5	KUN ULIGE	= 1, 3, 5, 1, 3, 5
••• =2,4,6	KUN LIGE	= 2, 4, 6, 2, 4, 6
••• ≤12	12 ELLER DERUNDER MED 6 TERNINGER	= 1, 2, 2, 3, 3, 1
••• >30	30 ELLER DEROVER MED 6 TERNINGER	= 6, 6, 5, 5, 2, 6





2-4 PLAYERS  
30 MIN  
8 +

# KIVI

CONTENTS  
-1 GAME BOARD  
-6 DICE  
-40 STONES  
(10 PER COLOUR)

- ROLL THE DICE AND THE BATTLE BEGINS -

---

## AIM OF THE GAME

To score the most points by building lines of consecutive stones, either horizontally or vertically. The player with the most points after 10 rounds wins the game.

## PREPARATIONS

Place the game board in the middle of the play area. Each player chooses the stones in one colour and piles all of the ten stones in front of himself. Decide the order of play by rolling one die.

## PLAYING

In turn, players roll all 6 dice. The player may accept the roll or re-roll all or any of the dice. Up to two re-rolls are permitted in a turn. If a player achieves any of the vacant targets on the game board, the player places one of his stones in the target square. There may be several

options of where to place a stone. For example, when 6,4,4,4,2,2 come up on the dice, the stone can be placed either in the "All even" square or in the "1 x 3 of a kind, 1 x Pair" square.

If five of a kind or a run of six (1,2,3,4,5,6) is rolled, the player may place a stone on any vacant square.

If six of a kind is rolled, the player may take over any square, even if it is already occupied by another player's stone. The player places the displaced stone in any other vacant square.

If the player does not manage to roll any of the targets, he places a stone in the game box.

Once the player has placed a stone, on the board or into the box, the play continues clockwise.

Note1. It is usually best to place stones on squares adjacent horizontally or vertically to those already occupied by oneself, if possible. (See Scoring)

Note2. All of the dice are taken into account. If

the player rolls 5,5,5,3,3,2, he should place the stone in the "1 x 3 of a kind, 1 x Pair" square, not in the "3 of a kind" square.

## SCORING

When each player has had 10 turns and all the stones have been placed, do the scoring.

Single stones count the value of the square in which they sit:

- Red squares are worth 3 points
- Black squares are worth 2 points
- White squares are worth 1 point

Lines of consecutive stones are worth the total of the single stones in the line, multiplied by the number of stones in the line. As the lines can be horizontal or vertical, some squares might score in two directions.

## ILLUSTRATION OF POINTS SCORED

Points for the green player:



Across: stones 1+2+3=6, line in total 6x3=18

Across: stones 3+2=5, line in total 5x2=10

Down: stones 2+1+2=5, line in total 5x3=15

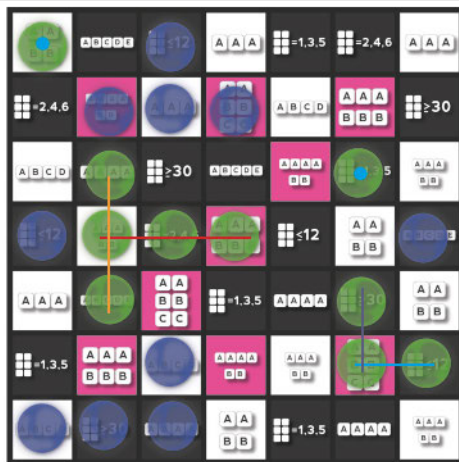
Down: stones 2+3=5, line in total 5x2=10

Singles: 1+2=3

Total=56

## TARGETS ON THE GAME BOARD WITH AN EXAMPLE ROLL

A A B B	2 PAIRS	= 1,1,2,2,5,6
A A B B C C	3 PAIRS	= 1,1,2,2,3,3
A A A	3 OF A KIND	= 1,1,1,2,3,5
A A A A	4 OF A KIND	= 1,1,1,1,2,3
A A A B B	1 X 3 OF A KIND, 1 X PAIR	= 1,1,1,2,2,5
A A A A B B	1 X 4 OF A KIND, 1 X PAIR	= 1,1,1,1,2,2
A A A B B B	2 TRIPLES	= 1,1,1,2,2,2
A B C D	RUN OF 4	= 1,2,3,4,6,6
A B C D E	RUN OF 5	= 1,2,3,4,5,5
1,1,3,5	ALL ODD	= 1,3,5,1,3,5
1,1,2,4,6	ALL EVEN	= 2,4,6,2,4,6
≤12	12 OR LESS ON 6 DICE	= 1,2,2,3,3,1
>30	30 OR MORE ON 6 DICE	= 6,6,5,5,2,6





2-4 SPIELER

30 MIN

8 +

# KIVI

INHALT  
- 1 SPIELBRETT  
- 6 WÜRFEL  
- 40 STEINE  
(10 PRO FARBE)

- VOR DEM LETZTEN WURF IST NICHTS IN STEIN GEMEISSELT -

## ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, Punkte zu sammeln, indem Steine in möglichst langen Reihen entweder senkrecht oder waagrecht auf dem Spielbrett angeordnet werden. Der Spieler, der innerhalb von 10 Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELVORBEREITUNGEN

Jeder Spieler wählt die Steine einer Farbe und legt alle seine zehn Steine vor sich hin. Das Spielbrett wird in die Mitte des Spielbereichs gelegt. Mit einem Würfel wird bestimmt, welcher Spieler beginnt.

## SPIELVERLAUF

Jeder Spieler wirft, wenn er an der Reihe ist, alle sechs Würfel. Der Spieler kann entweder das Ergebnis des Wurfs annehmen oder alle oder einen Teil der Würfel erneut werfen. Es darf höchstens zweimal neu gewürfelt werden. Wenn der Spieler ein Wurfresultat erzielt, das einem freien Feld auf dem Spielfeld entspricht, darf der Spieler einen seiner Steine auf das betreffende Feld legen. Oft hat der Spieler mehrere Optionen. In diesem Fall darf der Spieler

wählen, auf welches Feld er den Stein legt. Zum Beispiel das Ergebnis 6,4,4,4,2,2 kann auf das Feld „Alle gerade“ oder auf das Feld „1 x drei Gleiche 1 x zwei Gleiche“ gelegt werden.

Wenn der Spieler fünf Gleiche oder eine Straße mit sechs Würfeln (1,2,3,4,5,6) wirft, darf er einen Stein auf ein beliebiges freies Feld legen.

Wenn der Spieler sechs Gleiche würfelt, darf er einen Stein auf ein beliebiges Feld legen. Wenn sich auf dem betreffenden Feld schon ein Stein befindet, darf der Spieler diesen aus dem Weg schaffen und auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielbrett legen.

Wenn es dem Spieler nicht gelingt, auch nur ein einziges der Ziele auf dem Spielfeld zu würfeln, legt er einen seiner Steine in die Spielschachtel. Wenn der Spieler einen Stein auf das Brett oder in die Schachtel gelegt hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Normalerweise ist es am besten, einen Stein in dieselbe Reihe bereits platzierter eigener Steine zu legen (senkrecht oder waagrecht), wenn möglich. (Siehe Berechnung der Punkte)

Alle geworfenen Würfel werden berücksichtigt.

Wenn der Spieler 5,5,5,3,3,2 wirft, muss der Stein auf das Feld „1 x drei Gleiche 1 x zwei Gleiche“ gelegt werden, nicht auf das Feld „Drei Gleiche“.

## BERECHNUNG DER PUNKTE

Wenn jeder Spieler zehnmal an der Reihe gewesen ist und alle Steine platziert worden sind, werden die Punkte berechnet.

Für einzelne Steine bekommt man Punkte je nach Feld entsprechend, auf dem sich der Stein befindet:

- Das rote Feld ist 3 Punkte wert
- Das schwarze Feld ist 2 Punkte wert
- Das weiße Feld ist 1 Punkt wert

Die Punkte der einheitlichen Ketten werden so berechnet, dass die Gesamtpunkte der Steine der Kette mit der Anzahl der zur Kette gehörenden Steine multipliziert werden. Da die Ketten sowohl senkrecht als auch waagrecht gebildet werden können, können manche Steine zweimal Punkte bringen.

## BEISPIEL FÜR DIE BERECHNUNG DER PUNKTE

Punkte des grünen Spielers:

Waagrechte Steine 1+2+3=6, 

Kette ges. 6x3=18

Waagrechte Steine 3+2=5, 

Kette ges. 5x2=10

Senkrechte Steine 2+1+2=5, 

Kette ges. 5x3=15

Senkrechte Steine 2+3=5, 

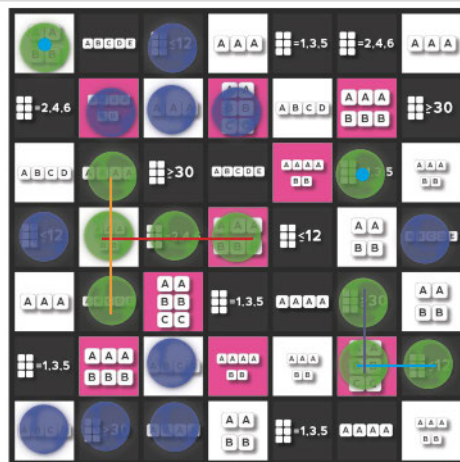
Kette ges. 5x2=10

Einzelne Steine 1+2=3 

Punkte gesamt=56

## DIE ZIELE AUF DEM SPIELBRETT MIT BEISPIELWÜRFELN

A A B B	2 X ZWEI GLEICHE	= 1,1,2,2,5,6
A A B B C C	3 X ZWEI GLEICHE	= 1,1,2,2,3,3
A A A	DREI GLEICHE	= 1,1,1,2,3,5
A A A A	VIER GLEICHE	= 1,1,1,1,2,3
B B A A A A	1 X DREI GLEICHE 1 X ZWEI GLEICHE	= 1,1,1,2,2,3
A A A A B B	1 X VIER GLEICHE 1 X ZWEI GLEICHE	= 1,1,1,1,2,2
A A A B B B	2 X DREI GLEICHE	= 1,1,1,2,2,2
A B C D	STRASSE MIT VIER	= 1,2,3,4,6,6
A B C D E	STRASSE MIT FÜNF	= 1,2,3,4,5,5
1,3,5	ALLE UNGERADE	= 1,3,5,1,3,5
2,4,6	ALLE GERADE	= 2,4,6,2,4,6
≤12	MIT 6 WÜRFELN 12 ODER WENIGER	= 1,2,2,3,3,1
>30	MIT 6 WÜRFELN 30 ODER MEHR	= 6,6,5,5,2,6





2-4 GIOCATORI  
30 MIN  
8 +

# KIVI

COMPONENTI  
- 1 PIANO DI GIOCO  
- 6 DADI  
- 40 PEDINE IN 4 COLORI  
(10 PER OGNI COLORE)

- LANCIATE I DADI E CHE LA BATTAGLIA ABBA INIZIO -

## SCOPO DEL GIOCO

Totalizzare il punteggio più alto, creando sul piano di gioco linee ininterrotte di pedine, sia in orizzontale che in verticale. Il giocatore con il punteggio più alto al termine di 10 round di gioco vince la partita.

## PREPARAZIONE

Collocate il piano di gioco al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un colore, prende le 10 pedine del colore prescelto e le allinea di fronte a sé. Con un lancio di dadi stabilite chi sarà il primo a giocare. Il gioco poi prosegue in senso orario.

## COME SI GIOCA

Il giocatore di turno lancia i 6 dadi, quindi può decidere se accettare l'esito del lancio oppure se rilanciare uno o più dadi (anche tutti e 6). Ad ogni turno sono consentiti al massimo due lanci supplementari e ad ogni lancio successivo al primo il giocatore è sempre libero di decidere quali e quanti dadi rilanciare. Se il giocatore

ottiene un punteggio presente su una casella libera del piano di gioco, il giocatore pone su questa casella una delle sue pedine. Ci sono spesso diverse opzioni a disposizione del giocatore, in base alla combinazione di punteggi ottenuti con i dadi. Per esempio, con 6,4,4,4,2,2 la pedina può essere collocata sia sulla casella "Tutti pari" che nella casella "tris" o "coppia".

Se si ottiene una scala completa (1,2,3,4,5,6) si può collocare il proprio pezzo su qualsiasi casella libera, oppure su una casella già occupata da un pezzo avversario, muovendo quest'ultimo su un'altra casella libera a scelta del giocatore di turno.

Se il giocatore di turno non è in grado di ottenere alcuna combinazione che gli consenta di mettere in gioco una delle sue pedine, non solo perde il turno, ma deve anche scartarne una ancora a sua disposizione, riponendola nella scatola.

Nota1. Di solito è consigliabile collocare una propria pedina adiacente in orizzontale o verticale a un'altra del proprio colore già collocata sul piano di gioco. (Vedere "Punteggio")

Nota2. Bisogna sempre considerare tutti i dadi e non solo una parte. Per esempio se il giocatore di turno ha ottenuto 5,5,5,3,3,2, dovrà posizionare la propria pedina sulla casella che indica "tris + coppia", non potrà usare la casella che indica solo il "tris".

## PUNTEGGIO

Dopo 10 turni di gioco si passa al conteggio dei punti.

Ogni pedina totalizza un punteggio pari alla casella sulla quale si trova:

- Caselle Rosse: 3 punti
- Caselle Verdi: 2 punti
- Caselle Nere: 1 punto

Linee ininterrotte di pedine totalizzano un punteggio pari al totale del valore delle caselle occupate, moltiplicato per il numero di pedine che compongono la linea. Poiché le linee possono essere ottenute sia orizzontalmente che verticalmente, alcune caselle possono essere contate due volte in due combinazioni diverse.

## ESEMPIO DI PUNTEGGIO

Punti per il giocatore verde:

Orizzontale: 1+2+3=6, in linea  
6x3=18

Orizzontale: 3+2=5, in linea  
5x2=10

Verticale: 2+1+2=5, in linea  
5x3=15

Verticale: 2+3=5, in linea  
5x2=10

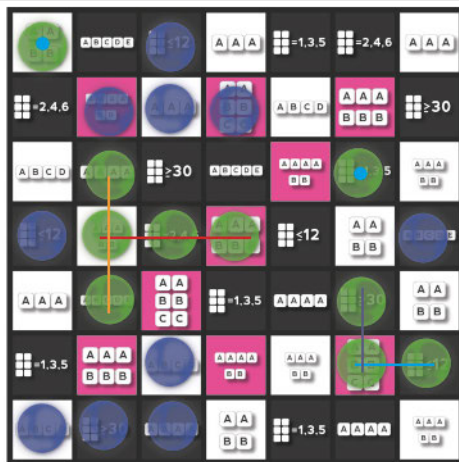
Pezzi singoli: 1+2=3

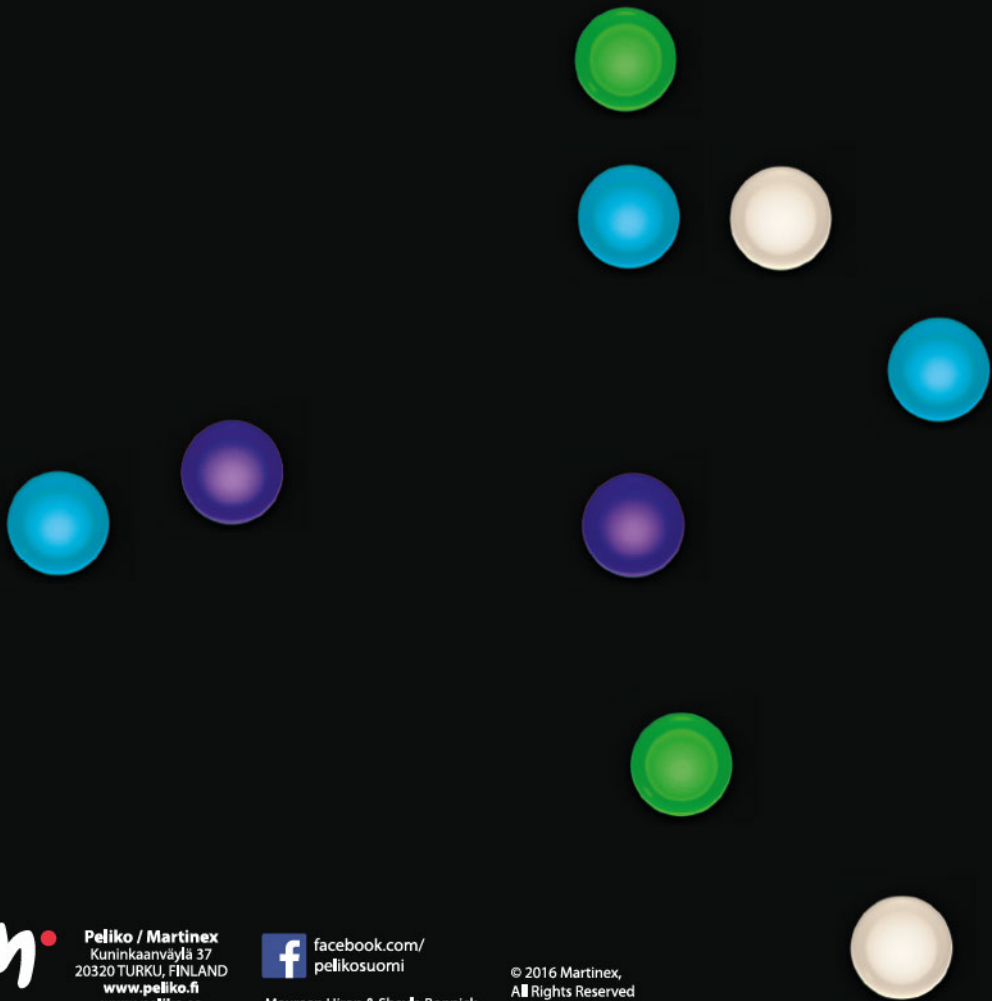
Totale=56



### PSSIBILI CASELLE DA OCCUPARE IN BASE AD ALCUNI PUNTEGGI DI ESEMPIO

A A B B	2 COPPIE	= 1, 1, 2, 2, 5, 6
A A B B C C	3 COPPIE	= 1, 1, 2, 2, 3, 3
A A A	TRIS	= 1, 1, 1, 2, 3, 5
A A A A	POKER	= 1, 1, 1, 1, 2, 3
A A A A B B	1 TRIS, 1 COPPIA	= 1, 1, 1, 2, 2, 5
A A A A A B B	1 POKER, 1 COPPIA	= 1, 1, 1, 1, 2, 2
A A A B B B	2 TRIS	= 1, 1, 1, 2, 2, 2
A B C D	SCALA DA 4	= 1, 2, 3, 4, 6, 6
A B C D E	SCALA DA 5	= 1, 2, 3, 4, 5, 5
≤1,3,5	TUTTI DISPARI	= 1, 3, 5, 1, 3, 5
≤2,4,6	TUTTI PARI	= 2, 4, 6, 2, 4, 6
≤12	MENO DI 12 IN TOTALE	= 1, 2, 2, 3, 3, 1
>30	30 O PIÙ IN TOTALE	= 6, 6, 5, 5, 2, 6





**Peliko / Martinex**  
Kuninkaankvyyliä 37  
20320 TURKU, FINLAND  
[www.peliko.fi](http://www.peliko.fi)  
[www.peliko.se](http://www.peliko.se)



[facebook.com/  
pelikosuomi](https://facebook.com/pelikosuomi)

Maureen Hiron & Sheyla Bonnick

© 2016 Martinex,  
All Rights Reserved

