

REGLER



Innhold: terning, 60 brikker og regler

Åpne spillesken på bordet der dere skal spille, omtrent som du ville ha åpnet en bok. Hver spiller får 10 brikker, resten legges til side. Yngste spiller er startspiller.

Spillesken har to sider – spillside (med tallene 1-4 og 6) og femmerside (tallet 5). Som startspiller kaster du terningen og gjør følgende:

- Dersom du har fått 1-4 eller 6, skal du dekke til det angitte tallet på spillside av brettet med en av brikkene dine.

- Dersom du fikk 5, skal du legge en av brikkene dine på femmersiden av brettet.

Etterpå kan du velge å kaste terningen på nytt, eller gi turen videre til spilleren på din venstre side.

Dersom du velger å kaste på nytt, skjer følgende:

- Hvis du kaster 1-4 eller 6, kan du legge en brikke på dette tallet. Men bare dersom det ikke er en brikke der fra før. Hvis det ER en brikke der fra før, må du nå forsyne seg med alle brikkene fra spillside av brettet og legge dem foran deg, sammen med de andre brikkene dine. Turen din er nå over og du gir terningen videre.

- Hvis du kaster 5, kan du legge enda en brikke på femmersiden.

Du kan fortsette å kaste terningen om igjen så mange ganger du tør, eller til du slår et nummer (1-4 eller 6) der det allerede ligger en brikke.

Under spillets gang skal altså spillerne forsøke å kvitte seg med brikker, men turen kan like gjerne ende med at man må ta inn brikker i stedet.

Du må alltid kaste minst én gang når det er din tur. Selv om alle tallene på spillside av brettet skulle være opptatt når du starter turen. Da vil du i så fall bare kunne unngå å ta inn brikker ved å kaste 5.

Vinne gjør du ved å være den første spilleren som klarer å bli kvitt alle brikkene sine.

Etterpå velger de andre spillerne om de vil fortsette runden til det bare gjenstår en spiller, eller om dere kanskje vil gå rett på en ny runde?

RULES



Contents: dice, 60 tokens, rules

Open the game box (like a book) in the middle of the play area. Each player gets 10 tokens, the rest of the tokens are set aside. The youngest player starts the game.

The game box has two sides – game side (numbers 1, 2, 3, 4 and 6) and five-side (number 5). The first player rolls the dice and does one of the following things:

- with a token, they cover the number corresponding with the dice on the game side of the game box, or
- if they throw a 5, they will discard one of their tokens on the five-side of the game box (this token is out of the game).

The player may now choose to roll the dice again or pass the dice to the next player clockwise.

- If they decide to roll again and roll a number that has not yet been covered on the game side of the game box, they may cover that number with a token.
- If they roll a five, they may discard one token on the five-side.
- If they roll a number that is already covered on the game side, the player must take all tokens from the game side (not the five-side) and add them to their own pile. After which the turn is over, and the dice goes to the next player clockwise.

The player may continue their turn and roll the dice as many times as they dare, or until they throw a number that is already covered on the game side of the game box.

As the game progresses, on each turn the players place tokens on the game side or the five-side of the game box, or they will take tokens from the game box to add to their own pile. On each turn, players must roll the dice at least once before passing it on to the next player.

If all numbers on the game side are already covered, the player must still roll the dice once before passing it on. If they roll a five, they may discard one token on the five-side. With any other number, they must take all tokens from the game side to their own pile.

The first player to get rid of all of their tokens, wins the game.

The players may end here and start a new game, or the rest of the players may continue playing until only one player remains.



SÄÄNNÖT · REGLER · RULES



© 2023 Martinex, All Rights Reserved

Peliko / Martinex
Kuninkaanväylä 37
20320 TURKU, FINLAND
www.martinex.fi
www.martinex.se



© Copyright the Fantastic Factory Limited 2023
Manufactured by Martinex Oy under licence from
the Fantastic Factory Limited. 5 Up is the registered
trade mark of the Fantastic Factory Limited

PELIOHJEET



Sisältö: noppa, 60 pelimerkkiä, säännöt

Pelialaattikko avataan ja asetetaan avonaisena (kuin kirja) pelialueen keskelle. Kullekin pelaajalle annetaan 10 pelimerkkiä. Loput merkit laitetaan sivuun. Nuorin pelaaja aloittaa pelin.

Pelialaattikossa on kaksi puolta; pelipuoli (numerot 1, 2, 3, 4 ja 6) sekä poistopuoli (numero 5). Ensimmäinen pelaaja heittää noppaa ja tekee yhden seuraavista asioista:

- hän peittää pelipuolelta nopan silmälukua vastaavan numeron pelimerkillä, tai
- jos hän heitti nopalla viitosen, laittaa yhden pelimerkeistään poistopuolelle, numeron 5 päälle (tämä pelimerkki on poissa pelistä).

Pelaaja voi nyt valita, haluuko hän heittää noppaa uudestaan vai siirtää nopan myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

- Jos pelaaja päättää heittää uudestaan ja heittää numeron, jota ei vielä ole peitetty pelialustan pelipuolella, hän saa peittää kyseisen numeron pelimerkillä.
- Jos pelaaja heittää 5, hän saa laittaa yhden pelimerkin poistopuolelle.

- Jos pelaaja heittää nopalla numeron, joka on jo peitetty pelipuolella, hän ottaa kaikki pelipuolella olevat pelimerkit itselleen (huom. ei poistopuolelta). Tällöin vuoro on ohi ja noppa siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

Pelaaja saa jatkaa vuoroaan ja heittää noppaa niin monta kertaa peräkkäin kuin uskaltaa, tai kunnes heittää numeron, joka on jo peitetty pelipuolella.

Pelin edetessä pelaajat laittavat aina vuorollaan pelimerkkejä pelialustan pelipuolelle tai poistopuolelle, tai ottavat merkkejä pelialustalta omaan pinoonsa. Joka vuorolla on heitettävä noppaa vähintään kerran ennen kuin vuoron voi siirtää seuraavalle pelaajalle.

Jos kaikki pelipuolen numerot on peitetty, pelaajan on silti vuorollaan heitettävä noppaa. Viitosella hän laittaa yhden pelimerkin poistopuolelle, millä tahansa muulla numerolla hän nostaa kaikki pelipuolen pelimerkit omaan pinoonsa.

Pelaaja, joka ensimmäisenä pääsee eroon kaikista pelimerkeistään, voittaa pelin.

Peli voidaan lopettaa tähän ja aloittaa uusi peli, tai muut pelaajat voivat halutessaan jatkaa pelaamista, kunnes jäljellä on enää yksi pelaaja.

SPELREGLER



Innehåll: tärning, 60 spelbrickor, regler

Detta spel går ut på att göra sig av med sina spelbrickor så fort som möjligt, den första som lyckas vinner!

Spelkartongen öppnas och läggs mitt på spelområdet, som en öppen bok. Varje spelare tar 10 spelbrickor och resterande brickor läggs åt sidan. Den yngsta börjar.

Spelplanen består av två delar: spelsidan (siffrorna 1, 2, 3, 4 och 6) och kashögen (siffran 5). Spelaren i tur slår tärningen och gör ett av följande drag:

- lägger en av sina brickor på spelsidan, på den siffra som tärningen visar, eller
- om hen slår en femma, lägger hen en av sina brickor på femman, på kashögen (brickan är ute ur spelet).

Därefter får spelaren välja om hen vill fortsätta slå tärningen, eller ge den till följande spelare medsols.

- Om spelaren fortsätter och slår en siffra som inte täcks av en bricka på spelsidan, lägger hen en av sina brickor på siffran.
- Om spelaren slår en femma, slänger hen en av sina brickor på kashögen.
- Om spelaren råkar slå en siffra, som redan täcks av en bricka på spelsidan, måste hen ta alla brickor som ligger på spelsidan (obs, aldrig från kashögen). Härmed är spelturen slut och tärningen ges till följande spelare.

En spelare får alltså fortsätta sin speltur och slå tärningen så många gånger hen förs, eller tills hen slår en siffra som redan är täckt på spelsidan.

Under sina spelturer lägger spelarna ut brickor på spelsidan eller på kashögen, eller så måste de lyfta brickorna från spelsidan till den egna högen. Under varje speltur måste man slå tärningen minst en gång, innan turen går till nästa spelare.

Även om alla siffror på spelsidan är täckta, måste spelaren i tur slå tärningen. Om hen slår en femma lägger hen en bricka på kashögen men slår hen vilken som helst av tärningens övriga siffror måste hen lyfta brickorna på spelsidan.

Den första spelaren som lyckas göra sig av med alla sina brickor, vinner spelet!

Där kan man avsluta spelet och starta upp ett nytt, eller så kan övriga spelare fortsätta spela, tills endast en spelare kvarstår.

REGLER



Indhold: terning, 60 brikker, regler

Åbn spillets æske (som en bog), og placér den midt på bordet. Hver spiller modtager 10 brikker. Resten af brikkerne lægges til side. Den yngste spiller begynder.

Spillets æske har to sider – spilside (tallene 1, 2, 3, 4 og 6) og femside (tallet 5). Den første spiller slår med terningen og gør en af følgende ting:

- dæk tallet svarende til terneslaget på spilsiden af æsken, eller
- kassér en brik, hvis terningen viser 5, og placér den på femsiden af æsken (denne brik er ude af spillet).

Spilleren kan nu vælge at slå med terningen igen eller give terningen til spilleren til venstre.

- Hvis vedkommende slår terningen igen, og slår et tal, der endnu ikke er dækket på spilsiden af æsken, må de dække det tal med en brik.
- Hvis de slår 5, må de kassere en brik til femsiden.

- Hvis de slår et tal, der allerede er dækket på spilsiden, skal de tage alle brikkerne fra spilsiden (men ikke fra femsiden), og føje dem til deres egen stak. Derefter er turen slut, og terningen går videre til spilleren til venstre.

Spilleren må fortsætte sin tur ved at slå med terningen, indtil de ikke tør mere, eller indtil de slår et tal, der allerede er dækket på spilsiden af spillets æske.

I løbet af spillet placerer spillerne brikker på spilsiden eller femsiden af æsken, eller de tager brikkerne fra spillets æske og føjer dem til deres beholdning. Hver tur skal den aktive spiller slå med terningen mindst én gang, før de sender den videre til den næste spiller.

Hvis alle tallene på spilsiden allerede er dækket, skal den aktive spiller stadig slå med terningen en gang, før den sendes videre. Hvis de slår 5, må de kassere en brik til femsiden. Ved alle andre slag skal de tage alle brikkerne fra spilsiden og føje dem til deres egen stak.

Den første spiller, der slipper af med alle sine brikker, vinder spillet.

Spillerne kan slutte spillet her og starte et nyt spil, eller de resterende spillere kan fortsætte med at spille, til der kun er én spiller tilbage.