

GLÜCKSWÜRFEL 6 Würfel für die beliebtesten Würfelspiele. Anleitungen für 11 Spiele liegen bei.

LUCKY DICE Set of six dice for your favourite dice games Rules for 11 games included.

DÉS DE FORTUNE 6 dés à jouer les jeux de dés plus populaires. Ci-joint les instructions pour 11 jeux.



Noch mehr Spielfreude mit dem KING CARDS Würfelbecher.



GLÜCKSWÜRFEL

EINUNDZWANZIG

Es wird reihum gewürfelt. Alle Einsen werden gezählt. Wer die einundzwanzigste Eins würfelt, hat gewonnen.

NACKTER SPATZ

Teilnehmerzahl beliebig. Es beginnt der jüngste Spieler, indem er den Becher nach vorhergehendem Schütteln umgestülpt auf den Tisch stellt. Sein linker Nachbar muß den Becher aufheben. Zeigt der Würfel eine Eins, so hat der verloren, der den Becher aufhob.

BLAUE AUGEN

Es wird mit drei Würfeln gespielt, einmal reihum. Jeder Spieler hat drei Würfe. Nur die geraden Zahlen werden addiert. Wer die meisten Augen hat, ist Sieger.

GRAUE AUGEN

Es wird wie bei den „Blauen Augen“ mit drei Würfeln gespielt, diesmal werden jedoch die ungeraden Zahlen addiert.

PASCH

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, einen Pasch (zwei Würfel mit gleicher Augenzahl) oder einen Doppelpasch (drei Würfel mit gleicher Augenzahl) zu werfen. Jeder Spieler würfelt dreimal, nur der Pasch wird gezählt.

GERADE ODER UNGERADE

Zu Beginn wird bestimmt, ob Gerade oder Ungerade gewinnt. Bei Gerade müssen beide Würfel gerade Augenzahlen (2, 4, 6) aufweisen; bei Ungerade müssen beide Zahlen ungerade (1, 3, 5) sein. Die höchste Summe gewinnt.

DIE GOLDENE 100

Es wird mit zwei Würfeln gespielt. Jeder würfelt reihum jeweils einmal und die Augen beider Würfel werden gutgeschrieben. Hat jemand einen Pasch, so werden diese Zahlen multipliziert und hinzugerechnet. Sieger ist der Spieler, der zuerst die 100 erreicht oder überschritten hat.

KÖPFCHEN

Der erste Wurf wird mit zwei Würfeln geworfen; der zweite mit einem Würfel. Geht dieser zweite Wurf in dem ersten auf, hat man gewonnen.

EINMALEINS

Die Augenzahlen des einen Würfels wird mit der Augenzahl des anderen malgenommen. Die höchste Zahl gewinnt.

MARIECHEN

Es wird mit einem Würfel gespielt. Jeder Spieler hat sechs Würfe hintereinander. Gezählt werden nur die gültigen Würfe. Die Nummer des Wurfes muß mit der Augenzahl übereinstimmen, um Gültigkeit zu erlangen. Beim 1. Wurf zählt die 1, beim 2. Wurf nur die 2 usw. Wird z.B. beim 3. Wurf eine 1, 4 oder 6 erzielt, so ist dieser Wurf ungültig. Alle Würfe werden zusammengezählt. Wer die meisten Augen hat, ist Sieger. Der höchste zu erzielende Satz hat 21 Augen.

BIS 100 ABER KEINE 1

Es wird mit einem Würfel gespielt. Jeder Mitspieler kann solange würfeln, wie er will. Hört er bei einer bestimmten Summe auf, und es wurde keine 1 gewürfelt, so wird diese Summe für ihn gutgeschrieben. Bei einer 1 geht alles auf Null, was noch nicht gutgeschrieben wurde und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer zuerst 100 erreicht hat, ist Sieger.

VIEL SPASS!

LUCKY DICE

To all friends of dice: KING CARDS offers one of Europe's largest assortments of dice.

TWENTYONE

All players roll the dice in turn. All ones rolled are counted. The player to roll the twentyfirst one wins.

NAKED SPARROW

Any numbers of player may participate. The youngest player begins by shaking a die in a beaker and placing the beaker on the table without revealing the die. The player to his left must then lift the beaker and reveal the die. The player lifting the beaker loses if the die shows a one.

BLUE EYES

Players take turns to roll three dice, three times each. All even numbers rolled are added to the player's total. The player with the most points wins.

GREY EYES

As for "Blue Eyes", but this time the odd numbers are counted.

DOUBLES AND TREBLES

The object of this game is to roll doubles (two dice showing the same number) or trebles (three dice showing the same number). Each player roll the dice three times. Only doubles and trebles count.

EVENS OR ODDS

Before beginning, players must agree on whether to go for evens or odds. When going for evens, both dice must show an even number (2, 4, 6). When going for odds, both dice must show an odd number (1, 3, 5). The player with the highest total wins.

GOLDEN CENTURY

Players take turns to roll two dice. Players each keep a running total of their score. Numbers rolled are cumulated, however doubles are multiplied out before cumulating. The first player to reach or exceed 100 points wins.

CLEVER DICK

Two dice are rolled, followed by one more. If the first roll is a divisible by the second, you win.

MULTIPLICATION

Roll two dice and multiply one number by the other. The highest total wins.

MARY

Only one die is required here. Each player has six rolls. If the number rolled equals the number of the roll, the number counts and is added to the player's total. So on the first roll only a one will count, on the second only a two etc. giving a maximum possible total of $1+2+3+4+5+6=21$. The player with the highest total wins.

ALL BUT ONE

Only one die is required here. Each player may roll this die as often as he likes but must stop if he rolls a one. If he rolles a one, he loses his score for that turn. If he stopped before rolling a one, he may add the total he rolled in that turn to his grand total. Play then passes to the next player. The first player to reach or exceed 100 points wins.

GOOD LUCK!**DÉS DE FORTUNE**

Pour tous les passionnés des jeux de dés : KING CARDS possède l'un des plus grands assortiments de jeux de dés en Europe.

LE VINGT ET UN

Chaque joueur lance les dés à tour de rôle. Tous les chiffres -1- sont additionnés. Le gagnant est celui qui lance le vingt-et-unième -1-.

L'OISEAU DÉPLUMÉ

Autant de participants que l'on veut. Le plus jeune joueur ouvre le jeu en secouant les dés dans le gobelet, reverse celui-ci sur la table mais sans en découvrir le contenu, le passe au joueur se tenant à sa gauche. Le perdant est celui qui, en découvrant les dés a un -1-.

LES POINTS BLEUS

Tous les joueurs jouent 3 fois de suite et à tour de rôle. Seuls les chiffres pairs sont additionnés. Celui qui a le plus de points a gagné.

LES POINTS GRIS

La règle de ce jeu est la même que celle des «points bleus» mais, ici, ce sont les chiffres impairs qu'il faut additionner.

DOUBLET – TRIBLET

Le principe de ce jeu est d'obtenir un doublet (2 dés avec le même chiffre) ou un triplet (3 dés avec le même chiffre). Chaque joueur doit lancer les dés trois fois, seul le doublet ou le triplet seront comptés.

PAIR OU IMPAIR

Définir au départ si vous voulez jouer avec les chiffres pairs ou les impairs. Pour les chiffres pairs, les deux dés doivent être des chiffres pairs (2, 4, 6) ; pour les chiffres impairs, les deux dés doivent être des chiffres impairs (1, 3, 5). Celui qui atteint la plus haute somme a gagné.

LES CENTS EN OR

Jeu à deux dés. Chaque joueur joue une fois à tour de rôle et les points de deux dés sont additionnés. Si un joueur a un doublet, les points seront alors multipliés et ajoutés à la somme précédente. Le gagnant est celui qui atteint ou bien dé passe en premier les cents points.

JUGEOTE

Jouez un premier tour avec deux dés ; un deuxième avec un seul dé. Si lors du deuxième tour vous obtenez le même résultat, vous avez gagné.

UNE FOIS UN

Les points du premier tour seront multipliés par ceux du deuxième. Le gagnant est celui qui obtiendra le plus grand nombre de points.

PETITE MARIE

Ce jeu se joue avec un seul dé. Chaque joueur doit lancer 6 fois de suite le dé. Ne seront comptés que les points valables : à savoir lors du premier jeu, c'est le chiffre -1- qui compte, lors du deuxième, le -2-, etc.. Si, par exemple, lors du troisième tour, le chiffre 1, 4 ou bien 6 est tiré, ce tour sera annulé. Tous les points seront additionnés. Le gagnant es celui qui obtient le plus de points. Le nombre de points le plus élevé est 21.

100 MAIS SANS UN

Jeu avec un seul dé. Chaque joueur peut jouer autant de fois qu'il le désire. S'il arrête après un certain nombre de points sans jamais avoir joué le chiffre 1, le points lui seront reconnus pour ce tour si un 1 tombe lors d'un tour. Le nombre de points sera remis à zéro pour ce tour, et c'est au jouer suivant de commencer. Le premier qui atteint 100 est donc le gagnant.

AMUSEZ-VOUS BIEN !