

ROLLO

a yatzee game

Spielregel

Das tierisch lustige Würfelspiel
Für 2 bis 6 Spieler ab 4 Jahren

INHALT:

5 Tiermotivwürfel
1 Block (50 Blatt)



SPIELZIEL:

Versucht durch das Würfeln verschiedener Kombinationen aus Eule, Hase, Frosch & Co möglichst viele Pfotenpunkte zu erreichen. Pro Runde dürft ihr bis zu dreimal würfeln, um eine der Vorgaben auf dem Block zu erfüllen.

VORBEREITUNG:

Bestimmt einen Spieler, der die Punkte aufschreibt. Dieser notiert als Erstes die Anfangsbuchstaben aller Mitspieler oben auf dem Block. Der Spieler, der am besten das Quaken eines Frosches nachmachen kann, wird Startspieler. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF:

Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen 5 Tierwürfeln. Danach kann er bis zu zwei weitere Male würfeln. Nach jedem Wurf entscheidet der Spieler, welche Würfel er behalten und auf die Seite legen möchte. Mit den restlichen Würfeln kann er erneut würfeln. Einmal beiseitegelegte Würfel können beim erneuten Würfeln mitgewürfelt werden. Am Ende seines Zuges bestimmt der Spieler, in welches Feld das Ergebnis eingetragen wird. Die Reihenfolge auf dem Block muss dabei nicht beachtet werden. Pro Feld ist nur ein Zahleneintrag möglich. Kann keine Vorgabe erfüllt werden, wird in einem beliebigen noch freien Feld „0“ notiert.



In der **oberen Hälfte** des Blockes müssen möglichst viele Tiere einer Art gewürfelt werden, die dann jeweils 1 Pfotenpunkt geben,

Beispiel: 3 Eichhörnchen = 3 🐾; 4 Fische = 4 🐾 usw.

Wird oben eine Summe von mindestens 20 Punkten (🐾) erreicht, winkt ein Bonus von 10 Punkten.

In der **unteren Hälfte** sorgen clevere Kombinationen für Punkte:

1 Paar (2 Tiere einer Art = 2 🐾), 3er-Pasch (3 Tiere einer Art = 3 🐾), 4er-Pasch (4 Tiere einer Art = 4 🐾), 2 Paare (2 x 2 Tiere einer Art = 4 🐾), Voller Bau (2 + 3 Tiere einer Art = 5 🐾), Mini-Karawane (3 verschiedene Tiere = 3 🐾), kleine Karawane (4 verschiedene Tiere = 4 🐾), große Karawane (5 verschiedene Tiere = 5 🐾), **ROLLO** (5 Tiere einer Art = 10 🐾)

VARIANTE:

Wer es schwieriger mag, kann festlegen, dass nur ganz bestimmte Kombinationen von Tieren zählen.

Beispiel: Die Tierpaare müssen aus verschiedenen Lebensräumen (Luft, Wasser, Erde) stammen. Bei den 2 Paaren würde dann 2 x Vogel + 2 x Eule nicht gelten (da 2 x Luft). Eins der Paare müsste Wassertiere (Frosch/Fisch) oder Tiere mit Lebensraum Erde (Hase/Eichhörnchen) zeigen.

SPIELLENDE:

Sobald in jedem Feld aller Spieler eine Zahl eingetragen ist, endet das Spiel. Pro Spieler werden die erwürfelten Punkte (inklusive Bonus) zusammengezählt. Wer die höchste Pfotenanzahl gesammelt hat, ist König Rollo der Tierwürfel und gewinnt das Spiel.



© 2020 HUCH!

www.hutter-trade.com

Illustration Würfel: fiore-gmbh.de

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!

Redaktion: Silvia Herzog

Hersteller und Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile, Erststickungsgefahr.

HUCH!
HUCH!



ROLLO

a yatzee game

Rules

A fun game with animal dice
For 2 to 6 players, ages 4 and above

CONTENTS:

5 animal dice
1 score pad (50 sheets)



GOAL:

Try to collect as many paw points as possible by combining owls, rabbits, frogs and the rest in different ways. You're allowed to roll up to three times in each round in order to complete one of the combinations listed on the score pad.

PREPARATION:

Choose a player to keep track of the points. As the very first thing, this player writes the first letter of each player's name at the top of the scorecard. The player who can croak most like a frog begins. Play continues clockwise.

PLAY:

The person whose turn it is rolls all 5 animal dice. After that he can roll one or two more times. After each roll, the player decides which dice he wants to keep and puts them to the side. He can roll the rest of the dice. Dice that have been put to the side can be rerolled again later.

At the end of his turn, the player decides which row to put his results in. The order of the rows on the scorecard doesn't matter. Each row can only be used once. If none of the requirements can be fulfilled, then the player puts a "0" in any empty row.



In the upper half of the scorecard, the object is to roll as many of one kind of animal as possible, each of which will be worth paw point.

Example: 3 squirrels = 3 🐾; 4 fish = 4 🐾, etc.

If the total points for the upper half of the scorecard is 20 (🐾) or higher, then the player wins an additional 10 bonus points.

In the bottom half points are awarded for clever combination of animals: a pair (2 animals of the same kind = 2 🐾), 3 of a kind (3 animals of the same kind = 3 🐾), 4 of a kind (4 animals of the same kind = 4 🐾), 2 pair (2 x 2 animals of the same kind = 4 🐾), a full house (2 + 3 animals of the same kind = 5 🐾), a mini straight (3 different animals = 3 🐾), a small straight (4 different animals = 4 🐾), a large straight (5 different animals = 5 🐾), a **ROLLO** (5 animals of one kind = 10 🐾)

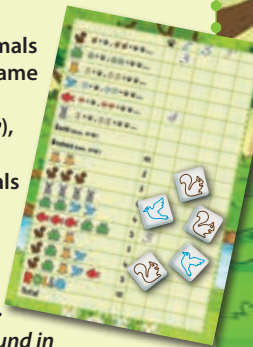
VARIATION:

Whoever would like things to be a bit trickier can decide that only certain combinations of animals count.

Example: The two animal pairs for 2 pair have to be found in different habitats (air, water, earth). Then 2 birds and 2 owls wouldn't count for 2 pair since both are found in the air. One of the pairs would have to be water animals (frogs or fish) or land animals (rabbits or squirrels).

END OF THE GAME:

As soon as a number is assigned to all of the rows for all of the players, the game is over. Each player's points (including the bonus points) are added together. Whoever collected the most paw points, is King or Queen Rollo of the animal dice and wins the game.



© 2020 HUCH!

www.hutter-trade.com

Dice illustrations: fiore-gmbh.de

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!

Product manager: Silvia Herzog

Translation: Birgit Irgang

Manufacturer + distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

GERMANY

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

HUCH!
HUCH!



ROLLO

a yatzee game

Règles

Le jeu de dés très chouette
Pour 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans

CONTENU :

5 dés avec motif animal
1 bloc (50 feuilles)



BUT DU JEU :

En lançant différentes combinaisons de dés avec la chouette, le lapin, la grenouille et compagnie, les joueurs essaient d'obtenir le plus grand nombre de points-pattes. Ils peuvent lancer les dés jusqu'à trois fois par tour pour remplir une des conditions de la feuille.

PREPARATION :

Désignez un joueur qui inscrit les points. Celui-ci inscrira d'abord les initiales de tous les joueurs en haut de la feuille. Le joueur qui imite le mieux le croassement d'une grenouille commence. On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur dont c'est le tour lance les 5 dés. Il peut ensuite relancer les dés une ou deux fois. Après chaque lancer, le joueur décide quels sont les dés qu'il souhaite conserver et mettre de côté. Il peut relancer les dés restants. Les dés mis de côté peuvent être relancés lors d'un lancer suivant. À la fin de son tour, le joueur décide dans quelle case il inscrira le résultat. L'ordre sur la feuille n'a pas besoin d'être respecté. Une seule inscription par case est possible. Si aucune condition ne peut être remplie, un « 0 » est inscrit dans n'importe quelle case encore vide.



Dans la partie supérieure de la feuille, il s'agit de lancer le plus grand nombre d'animaux de la même espèce, qui rapportent ensuite 1 point chacun.

Exemple : 3 écureuils = 3 🐾; 4 poissons = 4 🐟, etc.

Pour un total de 20 (🐾) points minimum dans la partie supérieure, le joueur bénéficie d'un bonus de 10 points.

Dans la partie inférieure, les combinaisons astucieuses rapportent des points :

1 paire (2 animaux d'une même espèce = 2 🐾), brelan (3 animaux d'une même espèce = 3 🐾), carré (4 animaux d'une même espèce = 4 🐾), 2 paires (2 x 2 animaux d'une même espèce = 4 🐾), full (2 + 3 animaux d'une même espèce = 5 🐾), mini-suite (3 animaux différents = 3 🐾), petite suite (4 animaux différents = 4 🐾), grande suite (5 animaux différents = 5 🐾), **ROLLO** (5 animaux d'une même espèce = 10 🐾)

VARIANTE :

Si vous aimez la difficulté, vous pouvez décider que seules certaines combinaisons d'animaux comptent.

Exemple : les paires d'animaux doivent provenir d'habitats différents (air, eau, terre). Pour les 2 paires, 2 oiseaux + 2 chouettes ne compteraient alors pas (2 x air). Une des paires doit comporter des animaux aquatiques (grenouille/poisson) ou des animaux vivant sur la terre (lapin/écureuil).

FIN DE LA PARTIE :

La partie est terminée dès que tous les joueurs ont rempli toutes les cases. Les points obtenus aux dés par chaque joueur (y compris les bonus) sont additionnés. Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points-pattes est sacré roi Rollo des dés et gagne la partie.



© 2020 HUCH!

www.hutter-trade.com

Illustration des dés : fiore-gmbh.de

Design : Sabine Kondirolli, HUCH!

Rédaction : Silvia Herzog

Traduction : Birgit Irgang

Fabrication + distribution:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

ALLEMAGNE

HUCH!

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.



ROLLO

a yatzee game

Regole del gioco

Un divertentissimo gioco
con i dadi degli animali!

Per 2-6 giocatori dai 4 anni in su

CONTENUTO:

5 dadi con immagini di animali
1 blocco (50 pagine)



OBIETTIVO DEL GIOCO:

lanciare i dadi per ottenere diverse combinazioni di gufo, lepre, rana & co., in modo da collezionare il maggior numero di punti-impronta. Ad ogni turno potete tirare i dadi tre volte per raggiungere uno degli obiettivi indicati sul blocco.

PREPARAZIONE:

scegliete un giocatore che segnerà i punti. Innanzi tutto scriverà l'iniziale di ogni giocatore sul blocco, in alto. Il giocatore che riesce a imitare meglio il gracidiare della rana sarà il primo ad iniziare. Si gioca a turno procedendo in senso orario.

SVOLGIMENTO:

il giocatore di turno tira tutti i 5 dadi con gli animali. Successivamente può tirare i dadi ancora una o due volte. Ogni volta il giocatore sceglie quali dadi tenere e li mette da parte. Con gli altri dadi può tirare nuovamente. I dadi messi da parte possono anche essere tirati di nuovo.

Alla fine del proprio turno il giocatore decide in quale casella inserire il risultato ottenuto. Non è necessario seguire la progressione presente sul blocco. In ogni casella si può inserire un solo numero. Se non si è riusciti a raggiungere nessuno degli obiettivi indicati sul blocco, si annoterà "0" in una delle caselle ancora vuote.



Nella parte alta del blocco bisogna ottenere con i dadi il maggior numero possibile di animali dello stesso tipo, che valgono ciascuno 1 punto

esempio: 3 scoiattoli = 3 🐾; 4 pesci = 4 🐟, ecc.

Raggiungendo almeno 20 (🐾) punti in questa sezione, si ottiene un bonus di 10 punti.

Nella parte bassa i punti si ottengono con combinazioni particolari:

coppia (2 animali dello stesso tipo = 2 🐾), tris (3 animali

dello stesso tipo = 3 🐾), quadris (4 animali dello stesso

tipo = 4 🐾), 2 coppie (2+2 animali dello stesso tipo = 4 🐾),

full (2+3 animali dello stesso tipo = 5 🐾), mini carovana

(3 diversi animali = 3 🐾), piccola carovana (4 diversi

animali = 4 🐾), grande carovana (5 diversi animali = 5 🐾),

ROLLO (5 animali dello stesso tipo = 10 🐾)

VARIANTE DI GIOCO:

chi vuole rendere il gioco più difficile può stabilire che valgono solo determinate combinazioni di animali.

Esempio: le coppie di animali devono appartenere diversi ambienti (aria, acqua, terra). In questo caso per la combinazione di due coppie non saranno accettati 2 uccelli e 2 gufi (entrambi aria). Una delle 2 coppie dovrebbe essere composta da animali d'acqua (rana/pesce) o da animali di terra (lepre/scoiattolo).

FINE DEL GIOCO:

la partita finisce quando tutti i giocatori hanno annotato un punteggio in ogni casella. Per ogni giocatore si fa la somma dei punti ottenuti (incluso il bonus). Chi colleziona il maggior numero di impronte viene incoronato con il titolo di "Re Rollo dei dadi di animali" e vince la partita.



© 2020 HUCH!

www.hutter-trade.com

Illustrazioni dei dadi: fiore-gmbh.de

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!

Redazione: Silvia Herzog

Traduzione: Francesca Parenti

Produzione + distribuzione:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

GERMANIA

Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

HUCH!
HUCH!