

ROLLO CIRCUS

a yatzee game

Spielregel

Das turbulente Würfelspiel
Für 2 bis 6 Spieler ab 4 Jahren

INHALT:

5 Zirkusmotivwürfel
1 Block (50 Blatt)

SPIELZIEL:

Manege frei! Versucht durch das Würfeln verschiedener Kombinationen aus Clown, Zirkuszelt & Co möglichst viele Sternepunkte zu bekommen. 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 zuletzt im Zirkus oder beim Zelten war, wird Startspieler. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF:

Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen 5 **Zirkuswürfeln**. 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 Zirkusmotive einer Art gewürfelt werden, die dann jeweils 1 Sternepunkt geben,

Beispiel: 3 Einräder = 3★; 4 Artistinnen = 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 Motive einer Art = 2★), 3er-Pasch (3 Motive einer Art = 3★), 4er-Pasch (4 Motive einer Art = 4★), 2 Paare (2 x 2 Motive einer Art = 4★), Tolle Show (2 + 3 Motive einer Art = 5★), Mini-Auftritt (3 verschiedene Motive = 3★), kleiner Auftritt (4 verschiedene Motive = 4★), großer Auftritt (5 verschiedene Motive = 5★), **ROLLO CIRCUS** (5 Motive einer Art = 10★)

VARIANTE:

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

Beispiel: Die beiden Motive für 2 Paare oder Tolle Show müssen aus verschiedenen Bereichen (Lebewesen oder Dinge) stammen. Bei den 2 Paaren würde dann 2 x Clown + 2 x Hase im Zylinder nicht gelten (da 2 x Lebewesen). Eins der Paare müsste ein Ding sein (Zirkuszelt, Einrad, Jonglierbälle).

SPIELENDE:

Sobald in jedem Feld aller Spieler eine Zahl eingetragen ist, endet das Spiel. Pro Spieler werden die erwürfelten Punkte (inklusive Bonus) zusammengezählt. Wer die meisten Sterne gesammelt und somit die beste Vorstellung bei ROLLO CIRCUS gezeigt hat, gewinnt das Spiel.



© 2022 HUCH!

www.hutter-trade.com

Illustration Würfel: fiore-gmbh.de

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!

Redaktion: Silvia Herzog

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Avvertenze!**
Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

HUCH!
HUCH!



ROLLO CIRCUS

a yatzee game

Rules

A turbulent dice game
For 2 to 6 players, ages 4 and above

CONTENTS:

5 dice with circus pictures
1 score pad (50 sheets)

GOAL:

It's the greatest show on earth! Try to collect as many star points as possible by combining clowns, circus tents 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 was the last to visit a circus or to sleep in a tent begins. Play continues clockwise.

PLAY:

The person whose turn it is rolls all 5 **circus 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 circus picture as possible, each of which will be worth 1 star point.

Example: 3 unicycles = 3★; 4 trapeze artists = 4★, etc.

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

In the **bottom half**, points are awarded for clever combinations of the circus pictures:

a pair (2 of the same picture = 2★), 3 of a kind (3 of the same picture = 3★), 4 of a kind (4 of the same picture = 4★), 2 pair (2 sets of 2 of the same picture = 4★), a great show (2 + 3 of the same picture = 5★), a quick act (3 different pictures = 3★), a short act (4 different pictures = 4★), a long act (5 different pictures = 5★), a **ROLLO CIRCUS** (5 of one kind of picture = 10★)

VARIATION:

For more a challenge, you can decide that only certain combinations of pictures count.

Example: The two pictures for 2 pair must be different types (living creatures or things). Then 2 clowns and 2 rabbits being pulled out of a hat wouldn't count for 2 pair since both are living creatures. One of the pairs would have to be a thing (circus tent, unicycle, juggling balls).

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 star points performed the best act at ROLLO CIRCUS and wins the game.



© 2022 HUCH!

www.hutter-trade.com

Dice illustrations: fiore-gmbh.de

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!

Product manager: Silvia Herzog

Translation: Birgit Irgang

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 CIRCUS

a yatzee game

Règles

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

CONTENU :

- 5 dés avec motif cirque
- 1 bloc (50 feuilles)

BUT DU JEU :

En piste ! En lançant différentes combinaisons de dés avec le clown, le chapiteau et compagnie, les joueurs essayent d'obtenir le plus grand nombre de points-étoiles. 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 était en dernier au cirque ou au camping 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 cirque**. 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 de motifs liés au cirque de même type, qui rapportent ensuite 1 point chacun.

Exemple : 3 monocycles = 3★; 4 artistes = 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 motifs de même type = 2★), breton (3 motifs de même type = 3★), carré (4 motifs de même type = 4★), 2 paires (2 x 2 motifs de même type = 4★), spectacle formidable (2 + 3 motifs de même type = 5★), mini-représentation (3 motifs différents = 3★), petite représentation (4 motifs différents = 4★), grande représentation (5 motifs différents = 5★), **ROLLO CIRCUS** (5 motifs de même type = 10★)

VARIANTE : Si vous aimez la difficulté, vous pouvez décider que seules certaines combinaisons de motifs liés au cirque comptent.

Exemple : les deux motifs pour les 2 paires ou le spectacle formidable doivent provenir d'univers différents (êtres vivants ou objets). Pour les 2 paires, 2 clowns + 2 lapins dans le chapeau ne compteraient alors pas (2 x être vivant). Une des paires doit comporter un objet (chapiteau, monocycle, balles de jonglage).

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 d'étoiles et a donc donné le meilleur spectacle chez le ROLLO CIRCUS gagne la partie.



© 2022 HUCH!

www.hutter-trade.com

Illustration des dés : fiore-gmbh.de

Design : Sabine Kondirolli, HUCH!

Rédaction : Silvia Herzog

Traduction : Birgit Irgang

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

ALLEMAGNE

HUCH!
HUCH!

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



ROLLO CIRCUS

a yatzee game

Reglas

El juego de dados con más fantasía
Para 2 a 6 jugadores a partir de 4 años

CONTENIDO:

- 5 dados con motivos circenses
- 1 bloc (50 hojas)

OBJETIVO DEL JUEGO:

¡Todos a la pista! Intentad conseguir el máximo número de estrellas posibles sacando con los dados diferentes combinaciones con motivos de payaso, carpa de circo, etc. En cada ronda, podéis tirar los dados un máximo de tres veces para poder conseguir alguno de los objetivos del bloc.

ANTES DE JUGAR:

Elegid a un jugador para que se encargue de anotar los puntos, es decir, las estrellas. Ese jugador escribirá en primer lugar las iniciales de todos los jugadores en la parte superior del bloc. Empieza a jugar el jugador que ha estado más recientemente en un circo o de acampada. Después, se sigue jugando en el sentido de las agujas del reloj.

DURANTE EL JUEGO:

El jugador al que le toque el turno, tira los 5 dados con motivos circenses. Después, puede tirar una o dos veces más. Después de cada tirada, el jugador decide con qué dados quiere quedarse y los aparta a un lado. Con los dados restantes puede volver a tirar. Los dados apartados pueden tirarse de nuevo en otra tirada. Al final de cada jugada, el jugador decide en qué casilla desea que se anote el resultado obtenido sin tener en cuenta el orden marcado en el bloc. En cada casilla solo puede anotarse un solo número. Si no se consigue ningún objetivo del bloc, se anotará un «0» en cualquier casilla que esté libre.



En la **parte superior** del bloc, se anota el máximo número posible de motivos circenses de un mismo tipo sacados con los dados. Por cada uno de esos motivos se recibirá 1 estrella (= un punto).

Ejemplo: 3 monociclos = 3★, 4 acróbatas = 4★, etc.

Si en la parte superior se consiguen al menos 20 puntos (★), se obtiene un premio de 10 puntos.

En la **parte inferior** pueden conseguirse estrellas para las siguientes combinaciones:

1 pareja (2 motivos idénticos = 2★), 1 trío (3 motivos idénticos = 3★), 1 cuarteto (4 motivos idénticos = 4★), 2 parejas (2 x 2 motivos idénticos = 4★), buen show (2 + 3 motivos idénticos = 5★), mini actuación (3 motivos diferentes = 3★), pequeña actuación (4 motivos diferentes = 4★), gran actuación (5 motivos diferentes = 5★), **ROLLO CIRCUS** (5 motivos idénticos = 10★)

VARIANTE: Si queréis hacerlo más difícil, podéis acordar que solo puedan conseguirse estrellas con determinadas combinaciones de motivos circenses.

Ejemplo: Los dos motivos necesarios para conseguir 2 parejas o el buen show deben ser de distintos grupos (seres vivos o cosas). Es decir, no se considerarían como 2 parejas 2 dados con el motivo del payaso y 2 dados con el conejo dentro del sombrero mágico (ya que las 2 parejas son de seres vivos). Una de las parejas debería ser de una cosa (carpa de circo, monociclo o bolas de malabares).

FINAL DEL JUEGO: El juego finaliza en cuanto todos los jugadores hayan anotado un número en cada casilla. Entonces, se cuentan los puntos obtenidos por cada jugador (incluyendo posibles premios). Gana el jugador que haya acumulado el mayor número de estrellas y, con ello, haya presentado la mejor actuación en ROLLO CIRCUS.



© 2020, 2022 HUCH!

www.hutter-trade.com

Ilustraciones de los dados: fiore-gmbh.de

Diseño: Sabine Kondriolli, HUCH!

Redacción: Silvia Herzog

Traducción: Birgit Irgang

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

ALEMANIA

¡Advertencia! No conviene para niños menores de 3 años. Partes pequeñas.

Peligro de atragantamiento.

HUCH!
HUCH!