



SPIELREGEL

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

ROLLO OCEAN a yatzee game

INHALT:

5 Tiermotivwürfel
1 Block (50 Blatt)

SPIELZIEL:

Versucht durch das Würfeln verschiedener Kombinationen aus Delfin, Pinguinküken & Co möglichst viele Punkte (Wassertropfen) 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 am Meer oder im Wasser war, wird Startspieler. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.


SPIELBLAUF:

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 Tiermotive einer Art gewürfelt werden, die dann jeweils 1 Punkt geben,

Beispiel: 3 Seesterne = 3 ; 4 Meeresschildkröten = 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 )
Volle Bucht (2 + 3 Motive einer Art = 5 )
Mini-Schwarm (3 verschiedene Motive = 3 )
kleiner Schwarm (4 verschiedene Motive = 4 )
großer Schwarm (5 verschiedene Motive = 5 )
ROLLO OCEAN (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 Volle Bucht müssen aus verschiedenen Bereichen (kleine Tiere oder große Tiere) stammen. Bei den 2 Paaren würde dann 2 x Seepferdchen + 2 x Pinguinküken nicht gelten (da 2 x kleine Tiere). Eins der Paare müsste ein großes Tier sein (Octopus, Delfin der Meeresschildkröte).

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 meisten Punkte gesammelt hat, ist der beste Meerestierwürfler und g. gewinnt das Spiel.



© 2023 HUCH!

www.hutter-trade.com

Illustration Würfel: fiore-gmbh.d

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

HUCH!



RULES

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

ROLLO OCEAN a yatzee game

CONTENTS:

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

GOAL:

Try to collect as many points (waterdrops) as possible by combining dolphins, penguin chicks 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 be by the sea or in the water 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 picture as possible, each of which will be worth 1 point.

Example: 3 sea stars = 3 🌊; 4 sea turtles = 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 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 🌊), full bay (2 + 3 of the same picture = 5 🌊), kindergarten of fish (3 different pictures = 3 🌊), small school of fish (4 different pictures = 4 🌊), big school of fish (5 different pictures = 5 🌊), a **ROLLO OCEAN** (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 (small animals or big animals). Then 2 sea horses and 2 penguin chicks wouldn't count for 2 pair since both are small animals. One of the pairs would have to be a big animal (octopus, dolphin or sea turtle).

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 points is the best sea animal dicer and wins the game.



© 2023 HUCH!

www.hutter-trade.com

Dice illustrations: fiore-gmbh.d

Design: Sabine Kondirrolli, 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.

ROLLO OCEAN

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 d'animal
1 bloc (50 feuilles)

BUT DU JEU :

En lançant différentes combinaisons de dés avec le dauphin, le poussin de manchot et compagnie, les joueurs essayent d'obtenir le plus grand nombre de points (gouttes d'eau). Ils peuvent lancer les dés jusqu'à trois fois par tour pour remplir une des conditions de la feuille.

PRÉPARATION :

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 bord de la mer ou dans l'eau 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 animal**. 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 monde animal marin de même type, qui rapportent ensuite 1 point chacun.

Exemple : 3 étoiles de mer = 3 ; 4 tortues marines = 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), brelan (3 motifs de même type = 3), carré (4 motifs de même type = 4), 2 paires (2 x 2 motifs de même type = 4), baie complète (2 + 3 motifs de même type = 5), mini banc de poissons (3 motifs différents = 3), petit banc de poissons (4 motifs différents = 4), grand banc de poissons (5 motifs différents = 5), **ROLLO OCEAN** (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 la baie complète doivent provenir d'univers différents (petits animaux ou grands animaux). Pour les 2 paires, 2 chevaux de mer + 2 poussins de manchot ne compteraient alors pas (2 x petit animal). Une des paires doit comporter un grand animal (pieuvre, dauphin, tortue marine).

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 est donc le meilleur ami des animaux marins et gagne la partie.



© 2023 HUCH!

www.hutter-trade.com

Illustration des dés : fiore-gmbh.d

Design : Sabine Kondirolli, HUCH!

Rédaction : Silvia Herzog

Traduction : Birgit Irgang

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.



REGLAS

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

ROLLO OCEAN a yatzee game

CONTENIDO:

5 dados con motivos animales
1 bloc (50 hojas)

OBJETIVO DEL JUEGO:

Intentad conseguir el máximo número de puntos (gotas de agua) posibles sacando con los dados diferentes combinaciones con motivos de delfín, pollitos de pingüino, 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 junto al mar o en el agua. 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 animales. 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 animales de un mismo tipo sacados con los dados. Por cada uno de esos motivos se recibirá 1 punto.

Ejemplo: 3 estrellas de mar = 3 🐡, 4 tortugas marinas = 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 🐡), bahía completa (2 + 3 motivos idénticos = 5 🐡), mini banco de peces (3 motivos diferentes = 3 🐡), pequeño banco de peces (4 motivos diferentes = 4 🐡), gran banco de peces (5 motivos diferentes = 5 🐡), **ROLLO OCEAN** (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 la bahía completa deben ser de distintos grupos (animales pequeños o animales grandes). Es decir, no se considerarían como 2 parejas 2 dados con el motivo del caballito de mar y 2 dados con el pollito de pingüino (ya que las 2 parejas son de animales pequeños). Una de las parejas debería ser de un animal grande (pulpo, delfín o tortuga marina).

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 puntos. Es el mejor amigo de los animales marinos.



© 2023 HUCH!

www.hutter-trade.com

Ilustraciones de los dados: fiore-gmbh.d

Diseño: Sabine Kondirolli, 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!