

ZOINX!

Wetten – Zocken – Punkten!



2-4 Spieler · Alter 8+

SPIELREGELN

INHALT

- 4 identische ZOINX-Würfel (mit je 2 «●» und 4 «■» pro Würfel)
- 4 Wettwürfel in 4 Farben (mit den Seiten «○», 2, 4, 6, 8, 10)
- 1 Bleistift

ZIEL DES SPIELS

In jeder Runde wetten alle Spieler darauf, wie viele Farbpunkte «●» der aktive Spieler würfelt. Gewinnen die Spieler ihre Wette, erhalten sie Siegpunkte gutgeschrieben. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!

SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler wählt den Wettwürfel seiner Farbe
2. Legt die ZOINX-Würfel in die Mitte des Tisches
3. Notiert die Siegpunkte auf Papier mit beiliegendem Bleistift

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, legst du die vier ZOINX-Würfel vor dich.

WETTEN

Bevor du als aktiver Spieler würfels, **wetten alle Spieler verdeckt**, inklusive dir, wie viele Punkte du würfeln wirst. Dazu drehen alle ihren Wettwürfel mit der gewählten Zahl nach oben.



2-4 Spieler · Alter 8+

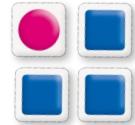
SPIELREGELN

INHALT

- 4 identische ZOINX-Würfel (mit je 2 «●» und 4 «■» pro Würfel)
- 4 Wettwürfel in 4 Farben (mit den Seiten «○», 2, 4, 6, 8, 10)
- 1 Bleistift

WÜRFELN

Du würfels die vier ZOINX-Würfel. Wenn du in deinem Wurf mindestens einen Farbpunkt «●» gewürfelt hast, zählst du laut die Anzahl deiner Farbpunkte «●» und addierst dazu die Summe der vorherigen Würfe aus diesem Zug.



Ist dein Gesamtergebnis an Farbpunkten «●» geringer als deine Wette, musst du nochmal würfeln.

Sollte die Summe an Farbpunkten «●», die du gewürfelt hast, mindestens deiner Wette entsprechen, hast du die Wahl:

1. Du beendest deinen Zug und wertest (siehe «Wertung») **oder**
2. Du würfels nochmal, um weitere Farbpunkte «●» zu erzielen.

ZOINX

Wenn du in einem deiner Würfe keinen Farbpunkt «●» gewürfelt hast, ist das ein ZOINX und dein Zug ist sofort beendet. Du erhältst in diesem Zug keine Siegpunkte, unabhängig davon, wie viele Farbpunkte «●» du zuvor gewürfelt hast.



= ZOINX

Hinweis: Jeder Würfel hat 2 Seiten mit Punkten und 4 Seiten mit Quadranten. Die Wahrscheinlichkeit ist somit hoch, dass du ein ZOINX in deinem Zug würfels.

WERTUNG

Aktiver Spieler:

Hast du deine Wette **exakt** erfüllt, erhältst du den entsprechenden Wert gutgeschrieben.

Beispiel:

Gewettet **4**
Gewürfelt 4x ●
= 4 Siegpunkte

Hast du deine Wette **übertroffen**, erhältst du den Wert deiner Wette plus die Gesamtpunkte deiner Würfe gutgeschrieben.

Beispiel:

Gewettet **6**
Gewürfelt 8x ●
= 14 Siegpunkte (6+8)

Mitspieler:

Hat der aktive Spieler **mindestens** so viele Farbpunkte «●» gewürfelt, wie du gewettet hast, erhältst du die Punktzahl deiner Wette gutgeschrieben (du bekommst die Punkte auch dann, wenn der aktive Spieler danach noch ein ZOINX würfels).

Beispiel:

Aktiver Spieler hat gewürfelt:
8x ● + ■ ■ ■ ■

Gewettet **6**

= 6 Siegpunkte

Wenn du höher gewettet hast, als das Ergebnis des aktiven Spielers, erhältst du keine Siegpunkte.

Beispiel:

Aktiver Spieler hat gewürfelt:
4x ●

Gewettet **6**

= keine Siegpunkte

Hast du erfolgreich auf ein ZOINX (also eine «○») des aktiven Spielers gewettet, erhältst du 5 Punkte. Die Punkte aus den jeweiligen Runden werden addiert und auf dem Blatt Papier notiert.

Beispiel:

Aktiver Spieler hat gewürfelt:
8x ● + ■ ■ ■ ■

Gewettet **5**
= 5 Siegpunkte

Beispiel Wertungsrunde:

Melanie (aktive Spielerin) hat gewürfelt:
4x ● + ■ ■ ■ ■

Folgendes wurde gewettet:

Melanie **8** = 0 Siegpunkte

Barbara **4** = 4 Siegpunkte

Andreas **6** = 0 Siegpunkte

Rolf **5** = 5 Siegpunkte

SPIELENDE

Hat der aktive Spieler am Ende **seines** Zuges die meisten und **mindestens 30 Siegpunkte**, startet die finale Runde des Spiels. Jeder Mitspieler ist nun noch einmal als aktiver Spieler am Zug. In diesen letzten Zügen können **alle** Spieler, wie bisher auch, durch das richtige Wetten noch weiter punkten. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die Punktzahl zuerst erzielte. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Game by Garrett J. Donner and Michael S. Steer

GAMEWRIGHT®

Licensed from Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
www.gamefactory-spiele.com





Parier - Jouer - Marquer des points



2-4 Spieler · Alter 8+

RÈGLES DU JEU

CONTENU

- 4 dés ZOINX identiques (avec chacun 2 «●» et 4 «■» par dé)
- 4 dés de 4 couleurs (avec les faces «○», 2, 4, 6, 8, 10)
- 1 crayon à papier

BUT DU JEU

A chaque tour, tous les joueurs misent sur le nombre de points de couleur «●» que le joueur actif lancera aux dés. Si les joueurs gagnent leur pari, ils marquent des points. Le joueur avec le plus de points remporte la partie!

PRÉPARATION

1. Chaque joueur choisit le dé de pari de sa couleur.
2. Placez les dés ZOINX au milieu de la table.
3. Notez les points avec le crayon à papier joint sur une feuille de papier.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. On poursuit ensuite dans le sens horaire. Lorsque c'est ton tour, tu poses les quatre dés ZOINX devant toi.

PARIER

Avant de lancer les dés en tant que joueur actif, **tous les joueurs (toi aussi) font leur pari en cachette** sur le nombre de points que tu vas marquer aux dés. Pour ce faire, tous tournent leurs dés de pari avec le nombre choisi sur la face vers le haut.



ZOINX

Si tu n'as pas obtenu de point de couleur «●» avec les dés, c'est un ZOINX et ton tour est immédiatement terminé. Tu ne reçois aucun point ce tour-ci, quel que soit le nombre de points de couleur «●» que tu as obtenu auparavant.



Les joueurs peuvent aussi parier ZOINX «○», cela signifie que tu ne joueras que des carrés «■■■■» et que tu ne marqueras aucun point. En tant que joueur actif, tu ne peux pas parier sur un ZOINX «○». Dès que tous les joueurs ont misé, ils dévoilent leurs chiffres.



LANCER LES DÉS

Tu lances les quatre dés ZOINX. Si tu obtiens au moins un point «●», tu comptes à voix haute le nombre de tes points de couleur «●» et tu y additionnes la somme des derniers résultats aux dés pendant ton tour.

Si la somme des points de couleur «●» est inférieure à ta mise, tu dois relancer les dés.

Si la somme des points de couleur «●» correspond au moins à ta mise, tu as le choix:

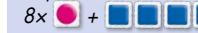
1. Tu finis ton tour et tu notes tes points (voir «Points»)
2. Tu relances les dés pour obtenir d'autres points de couleur «●»

Autres joueurs:

Si le joueur actif a lancé au moins autant de points de couleur «●» que tu as parié, tu obtiens le nombre de points de ton pari (tu obtiens les points même si le joueur actif joue encore un ZOINX après cela).

Exemple:

Le joueur actif a obtenu:



Misé **6**
= 6 points

Si tu as parié plus que le résultat du joueur actif, tu ne marques aucun point.

Exemple:

Le joueur actif a obtenu:



Parié **6**
= pas de points

Si tu as dépassé ta mise, tu obtiens la valeur de ta mise plus le total des points joués aux dés.

Exemple:

Misé **6**

Le joueur actif a obtenu: $8 \times 6 = 48$ points (6+8)

Exemple:

Le joueur actif a obtenu:



Misé **5**
= 5 points

Exemple de points collectés:

Mélanie (joueuse active) a obtenu:



Les paris suivants ont été faits:

Mélanie **8** = 0 points

Barbara **4** = 4 points

Andreas **6** = 0 points

Rolf **5** = 5 points

FIN DE LA PARTIE

Si le joueur actif a le plus de points et au moins 30 points à la fin de son tour, le dernier tour de la partie commence. Chaque joueur est à nouveau le joueur actif pour un tour. Dans ces derniers tours, **tous** les joueurs peuvent continuer à marquer des points en faisant les bons paris. Le joueur avec le plus de points remporte la partie. S'il y a égalité, le joueur qui a marqué les points en premier est le vainqueur. S'il y a une autre égalité, il y a plusieurs gagnants!

Game by Garrett J. Donner und Michael S. Steer

GAMEWRIGHT®

Licensed from Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
www.gamefactory-spiele.com

