

- **GOAL:**
Place as first all your dice on the
- **PLAYERS:** 2 - 4 PLAYERS
- **Dice:** 20 pieces; 5x purple, 5x grey, 5x yellow, 5x green
- **START:**
Shake the 20 dice and give 10 to each player in a 2 player game,
3 players receive 6 dice (put 2 dice back in the box for the remainder of the game),
4 players receive 5 dice.

All players roll their dice (again) and place them in front **VISIBLE FOR OTHER PLAYERS**.

The youngest player (or the player who got last place previous round) places a stone at his/her choice on the field.

The player on the right side can now anticipate, the game has commenced!

- **GAMEPLAY:**
After the obligated placement of the start die, a player can do one of three actions (turn-based);
* Pass
OR
* Reroll 1 or more dice
OR
* Place a tile on the field (horizontal or vertical linked to another stone);

Terms:

- a die can be placed next to another die when it has the same value (same or different color).
- a value one higher or one lower from the same color of the already present die.
- On a joker tile every value of the joker color can be placed (also another 5/joker from another color).
- Not conflicting with a tile from another row (check for the terms above) (ex. row 1 has nr 1, nr 2 yellow stones (2 is on the right side of nr 1).
The row below contains stone 1 in grey.
On the row with the grey die the player cannot place a new grey stone 1 right next to the first grey stone with value 1,
because on the row above the yellow 2 causes a rule conflict.
Underneath or left of the present grey 1 a new grey piece 1 is allowed).
[1][2] => line with yellow tiles
OK][1][x] => line with a grey nr. 1 present (x = new tile nr. 1 grey and cannot be placed there).

- **END:**
The player who places all his/her dice in the field as the first in the party is the winner (GOLD!).
The game continues until only one player remains with dice not in the field.

- DOEL: als eerste al jouw dobbelstenen in het veld leggen.
- SPELERS: 2 - 4 spelers
- Dobbels: 20 stuks; 5x paars, 5x grijs, 5x geel, 5x groen
- START:
Schud de 20 dobbelstenen en geef er dan 10 per persoon bij een 2-speler spel,
bij 3 spelers 6 dobbels (2 dobbels leg je gedurende het spel aan kant),
bij 4 spelers 5 dobbels.

De spelers rollen nu hun dobbelstenen (nogmaals) en leggen die voor zich ZICHTBAAR VOOR ANDEREN.

De jongste speler (of de speler die het laatst uit was de vorige ronde) legt een steen naar keuze op het veld.

De speler rechts kan hier nu op inspelen, het spel is gestart!

- SPELVERLOOP:
Na het verplicht leggen van de startsteen, mag een speler een van onderstaande drie acties doen (beurtelings);
* Passen
OF
* 1 of meerdere dobbelstenen rollen
OF
* Een steen in het veld leggen (horizontaal of verticaal, aan een andere steen);
- Voorwaarden:
 - Een dobbelsteen mag naast een andere dobbelsteen indien de waarde dezelfde is (al dan niet een ander kleur).
 - Een waarde één hoger of één lager van hetzelfde kleur van de steen in het veld.
 - Aan een joker mag elke waarde van hetzelfde kleur gelegd worden (ook een 5/joker van een ander kleur) (fmi; alt. oogwaarde nr. 5 - niet 6!)
 - Niet conflicteert met een waarde uit een andere rij (niet voldoet aan voorwaarden hierboven) (bv. rij 1 heeft nr 1, nr 2 gele stenen (2 staat rechts van nr 1).
De rij eronder bevindt steen 1 in het kleur grijs.
De speler kan in de rij van de grijze steen 1 geen nieuwe grijze 1 plaatsen onder de gele 2 van rij 1, maar wél onder de aanwezige grijze 1 of links naast de reeds aanwezige grijze 1).
[1][2] => lijn met uitsluitend gele tegels
[OK][1][x] => grijze lijn met nr. 1 aanwezig (x = nieuwe steen, tevens nr 1 grijs, màr
[OK] mag daar niet worden gelegd)
- EINDE:
De eerste speler die al zijn/haar dobbelstenen in het veld heeft kunnen plaatsen is de winnaar (GOUD!).
Er wordt verder gespeeld tot er een speler overblijft met ongelegde dobbelstenen.