



PLAYERS: 2 to 4 **AGES:** 8+

EQUIPMENT: Dice Slide™ • 3 dice • 15 chips
• 24 Blackout™ cards

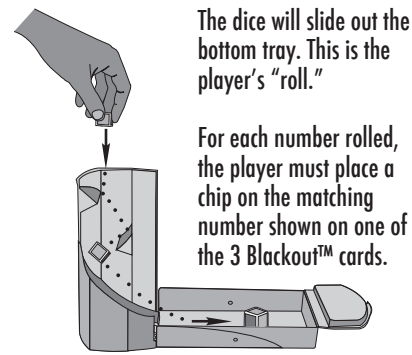
OBJECT: Be the first player to collect 5 Blackout™ cards. Cards are won by placing the 5th chip on the last open number on a card. Digits are “blackened out,” by rolling the dice and matching the dice roll to open numbers.

SETUP: Remove the Blackout™ cards from the holder, and flip 3 cards face up in the center of the playing area. The remainder of the cards can stay in the holder. Remove the chips from the bag, and place them in a pile near the cards. Place chips on any FREE spaces.

1

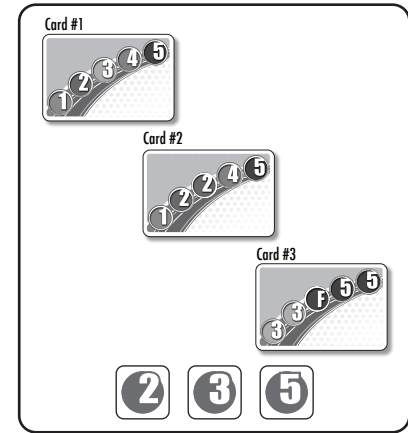
BLACKOUT™ CARDS: Each card features 5 random numbers; 1 through 5. Players match the numbers they roll to the numbers on the cards, trying to blackout all the numbers on each card with chips.

PLAY: The youngest player will begin the game. The 3 dice are placed in the top of the slider.



2

PLAY EXAMPLE: Player #1 rolls a 2-3-5:



- The player must place a chip on the 2 on Card #1 or any one of the 2's on Card #2.
- The player must place a chip on the 3 on Card #1 or one of the 3's on card #3.

3

- The player must place a chip on the 5 on Card #1, Card #2 or one of the 5's on card #3.
- If a number rolled does not match any card, that part of the roll is lost.

After chips have been placed, the player to the left now rolls the dice. That player puts the dice into the Slider and lets them roll out into the tray. That player now covers any open (uncovered) numbers that match the numbers rolled. When a card is completely “blackened out,” (all numbers covered with chips), the last player to cover a number on that card gets to take it.

A new card is then drawn from the card holder and placed face up next to the two other cards. The player may continue placing chips if any numbers remain from his/her roll. A player may win more than one card in a turn, if he/she covers the last number on each card.

4

SPECIAL DICE ROLLS: Each die features five numbers 1 through 5 and a special character;

W WILD: Any number on a card can be covered.

X UNDO: One chip may be removed from a card.

R REROLL: Chips are placed for the numbers rolled. The REROLL die is then placed aside and the two remaining dice are placed into the Slider. The player may now place chips on the two new numbers rolled.

5

W

+

X

+

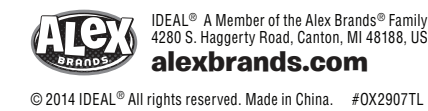
R

BLACKOUT™: If a WILD, UNDO and REROLL are rolled at one time, the first player to call aloud “BLACKOUT” gets to take and keep the top card from the draw pile. The player who rolled the blackout may then roll the 3 dice again and retake their turn.

• When a player rolls more than one special character on a turn, they may be played in any order the player chooses.

• A BLACKOUT™ cannot take place on an extra turn.

WINNER: The first player to win 5 Blackout™ cards wins the game.



© 2014 IDEAL® All rights reserved. Made in China. #OX2907TL

6



JOUEURS: 2 à 4 **ÂGE:** 8+

MATÉRIEL: Étui-glissade, 3 dés, 15 jetons, 24 cartes Blackout™

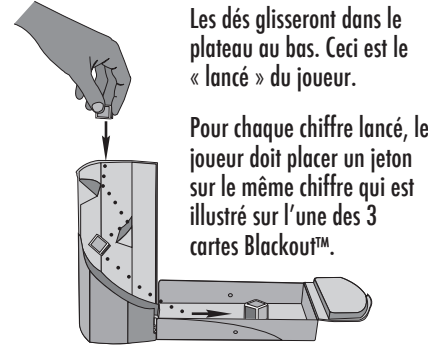
BUT DU JEU: Soit le premier joueur à obtenir 5 cartes Blackout™. On gagne des cartes en plaçant le 5^e jeton sur le dernier chiffre découvert d'une carte. On couvre (black out) les chiffres sur les cartes en lançant les dés et en appariant les chiffres obtenus avec les chiffres découverts.

INSTALLATION: Enlève les cartes Blackout™ du support et retourne 3 cartes face en dessus au centre du jeu. Les cartes restantes peuvent être remises dans le support. Enlève les jetons du sac et place-les en pile près des cartes. Place les jetons sur n'importe quel espace LIBRE.

1

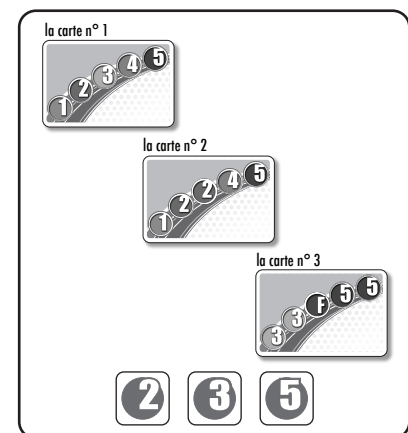
CARTES BLACKOUT™: Chaque carte comporte 5 chiffres aléatoires de 1 à 5. Les joueurs doivent appairer les chiffres qu'ils ont lancés avec les chiffres sur les cartes et essayer de couvrir (black out) tous les chiffres sur chaque carte avec les jetons.

COMMENT JOUER: Le plus jeune joueur commence la partie. Les 3 dés sont insérés dans le haut de la glissade.



2

EXEMPLE DE JEU: Le joueur n° 1 lance un 2-3-5:



- Le joueur doit placer un jeton sur le 2 de la carte n° 1 ou sur n'importe quel 2 de la carte n° 2.
- Le joueur doit placer un jeton sur le 3 de la carte n° 1 ou sur l'un des 3 de la carte n° 3.

3

- Le joueur doit placer un jeton sur le 5 de la carte n° 1, la carte n° 2 ou sur l'un des 5 de la carte n° 3.
- Si un chiffre lancé ne se retrouve sur aucune carte, cette portion du lancé est perdue.

Une fois les jetons placés, le joueur de gauche lance maintenant les dés. Ce joueur insère les dés dans la glissade et les laisse tomber dans le plateau. Ce joueur couvre alors n'importe quels chiffres découverts qui s'appartient aux chiffres lancés. Lorsqu'une carte est entièrement couverte (tous les chiffres sont couverts de jetons ou « black out »), le dernier joueur ayant couvert un chiffre sur cette carte gagne la carte.

Une nouvelle carte est ensuite tirée du support à cartes et placée face en dessus à côté des deux autres cartes. Le joueur peut continuer de placer des jetons s'il y a des chiffres qui restent de son

4

lancé. Un joueur peut gagner plus d'une carte lors d'un tour si celui-ci couvre le dernier chiffre de chaque carte.

LANCÉS DE DÉS SPÉCIAUX: Chaque dé comporte 5 chiffres de 1 à 5 et un symbole spécial.

W JOKER: N'importe quel chiffre sur une carte peut être couvert.

X ANNULER: Un jeton peut être enlevé d'une carte.

R RELANCER: Les jetons sont placés pour les chiffres lancés. Le dé RELANCER est ensuite mis de côté et les deux dés restants sont insérés dans la glissade. Le joueur peut maintenant placer des jetons sur les deux nouveaux chiffres lancés.

5

W

+

X

+

R

BLACKOUT™: Si le symbole JOKER, ANNULER et RELANCER sont lancés en même temps, le premier joueur à prononcer « BLACKOUT » gagne le droit de prendre et de garder la première carte sur la pioche. Le joueur ayant lancé le blackout peut ensuite lancer les 3 dés de nouveaux et reprendre son tour.

• Lorsqu'un joueur lance plus d'un symbole spécial lors de son tour, il peut les jouer dans l'ordre qu'il préfère.

• Un BLACKOUT™ ne peut pas être effectué lors d'un tour supplémentaire.

LE GAGNANT: Le premier joueur à obtenir 5 cartes Blackout™ gagne la partie.



© 2014 IDEAL® Tous droits réservés. Fabriqué en Chine. #OX2907TL

6



JUGADORES: De 2 a 4 **EDAD:** 8+

EQUIPO: Caja Dice Slide™, 3 dados, 15 fichas, 24 cartas Blackout™

OBJETIVO: Ser el primer jugador en reunir 5 cartas Blackout™. Las cartas se ganan colocando la quinta ficha en el último número libre de una carta. Los dígitos se “cubren” tirando los dados y emparejando el resultado de los dados con los números libres.

PREPARACIÓN: Saca las cartas Blackout™ del soporte y coloca 3 cartas boca arriba en el centro de la zona de juego. El resto de las cartas se deja en el soporte. Saca las fichas de la bolsa y colócalas en una pila cerca de las cartas. Coloca las fichas en cualquier espacio LIBRE.

1

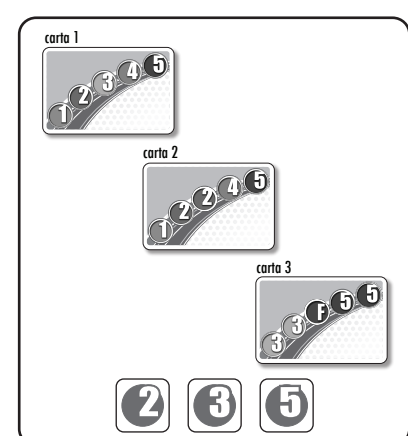
CARTAS BLACKOUT™: Cada carta incluye 5 números aleatorios, del 1 al 5. Los jugadores emparejan los números que sacan al tirar los dados con los números en las cartas, intentando cubrir todos los números de cada carta con las fichas.

CÓMO JUGAR: Empieza la partida el jugador más joven. Los 3 dados se ponen en la parte superior de la caja para rodar los dados.



2

EJEMPLO DE JUGADA: El primer jugador saca 2-3-5:



- El jugador debe colocar una ficha en el número 2 de la carta 1 o en cualquiera de los números 2 de la carta 2.
- El jugador debe colocar una ficha en el número

3 de la carta 1 o en uno de los números 3 de la carta 3.

- El jugador debe colocar una ficha en el número 5 de la carta 1, la carta 2 o en uno de los números 5 de la carta 3.
- Si un número de los dados no coincide con ninguna carta, se pierde esa parte del tiro.

Después de haber colocado las fichas, es el turno de tirar los dados del jugador a la izquierda. Ese jugador pone los dados en la caja para rodar los dados y los deja caer en la bandeja. Entonces, ese jugador cubre los números libres (sin cubrir) que coincidan con los números que ha sacado con los dados. Cuando una carta está completamente “cubierta” (todos los números están cubiertos con fichas), el último jugador en cubrir un número en esa carta se lleva la carta.

A continuación, se saca una nueva carta del soporte de las cartas y se coloca boca arriba al lado de las otras dos cartas. El jugador continúa

4

colocando fichas si le queda algún número de su tiro. Un jugador puede ganar más de una carta por turno, si cubre el último número de cada carta.

TIROS ESPECIALES: Cada dado incluye cinco números, del 1 al 5, y un carácter especial:

W COMODÍN: Permite cubrir cualquier número de una carta.

X DESHACER: Permite quitar una ficha de una carta.

R VOLVER A TIRAR: Se colocan las fichas para los números que se han sacado. Se aparta el dado VOLVER A TIRAR y los dos dados restantes se colocan en la caja para rodar los dados. A continuación, el jugador coloca las fichas para los dos nuevos números que haya sacado.

5

W

+

X

+

R

BLACKOUT™: Si el COMODÍN, DESHACER y VOLVER A TIRAR salen a la vez en un tiro, el primer jugador que diga “BLACKOUT” en voz alta saca y se lleva la carta de arriba de la pila de cartas. El jugador que sacó este tiro vuelve a tirar los 3 dados y retoma su turno.

• Si un jugador saca más de un carácter especial en su turno, estos caracteres se pueden utilizar en el orden que el jugador prefiera.

• Un BLACKOUT no puede tener lugar en un turno extra.

GANADOR: El primer jugador que consiga 5 cartas Blackout gana la partida.



© 2014 IDEAL® Todos los derechos reservados. Hecho en China. #OX2907TL

6