

potzblitz

Das turbulente
Würfelspiel voller Hochspannung!



Für 3–5 Spieler ab 8 Jahren

Design: Oliver Freudenreich,
DE Ravensburger, Schwarzschild
Autoren: Inka und Markus Brand
Redaktion: Stefan Brück

Ravensburger

Spielmaterial

- 15 Würfel (je 3 in den 5 Spielerfarben)
- 5 Klatscherkarten (1 pro Spielerfarbe)
- 23 Aufgabenkarten (mit Würfelvorgaben)
- 5 Gewinn-/Verlustkarten (mit Blitzen und Zahlen)
- 40 Blitze

Spielziel

In diesem turbulenten Würfelspiel erhaltet oder verliert ihr in einzelnen Runden „Blitze“, je nachdem, wie schnell oder langsam ihr eure Aufgaben erfüllt.

Wer von euch am Spielende die meisten Blitze besitzt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Jeder von euch erhält:

- 1 Klatscherkarte und die 3 Würfel derselben Farbe** sowie **8 Blitze**

Klatscherkarte



Blitze



Die Gewinn-/Verlustkarten legt ihr mit der Vorderseite nach oben so in der Tischmitte aus, dass sie jeder von euch gleich gut erreichen kann. Je nach Spielerzahl legt ihr folgende Karten nebeneinander aus:

3 Spieler: +1, 0, -2

4 Spieler: +1, 0, -1, -2

5 Spieler: +1, +1, 0, -1, -2

(Die Zahlen auf der Rückseite der Karten zeigen euch auch noch einmal, bei welcher Spielerzahl sie ausgelegt werden.)

Gewinn-/Verlustkarten



Aufgabenkarten

Die 23 Aufgabenkarten mischt ihr und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Anschließend legt ihr von diesem Stapel unterhalb jeder Gewinn-/Verlustkarte eine Karte offen aus, außer bei der letzten Gewinn-/Verlustkarte, der „-2“, bei der auch bei allen weiteren Runden **nie** etwas ausgelegt wird (s. Abb. oben).

Spielverlauf

Auf das Kommando „Potz...blitz!“ hin beginnt ihr alle, gleichzeitig drauflos zu würfeln. Dabei versucht jeder, so schnell wie möglich eine der ausliegenden Aufgabenkarten zu „erwürfeln“. Wer das schafft, „klatscht“ sie schnell ab, indem er seine Klatscherkarte auf die entsprechende Kombination aus Aufgaben- und Gewinn-/Verlustkarte legt. Damit ist sie nun für die Mitspieler tabu. Habt ihr so auch die letzte Kombination abgeklatscht, kommt es zur Auswertung. Danach spielt ihr die nächste Runde usw., bis das Spiel endet.

Das Würfeln und Klatschen

Du würfelst so schnell du kannst und so oft du willst, während deine Mitspieler dasselbe tun. Würfel, die zu der angestrebten Aufgabenkarte passen, legst du etwas zur Seite. Passen deine drei Würfel mit der angestrebten Aufgabenkarte überein (s.u.), beendest du dein Würfeln und legst schnell deine Klatscherkarte auf die entsprechende Kombination aus Aufgaben- und Gewinn-/Verlustkarte, womit du diese nun errungen hast.

Achtung: Solange du deine Klatscherkarte noch nicht gespielt hast, darfst du deine bereits zur Seite gelegten Würfel jederzeit neu würfeln, wenn es dir notwendig erscheint (z.B. weil ein anderer Spieler die angestrebte Aufgabenkarte vor dir abgeklatscht hat).

Wurden alle Aufgabenkarten abgeklatscht, bleibt damit für einen von euch die Gewinn-/Verlustkarte mit der „-2“ übrig. Er muss nun zwei seiner Blitze in die Tischmitte legen. Danach gehen alle anderen von euch auch entsprechend ihrer abgeklatschten Gewinn-/Verlustkarte vor, d.h. sie geben evtl. einen Blitz ab (bei „-1“) oder erhalten einen (bei „+1“) oder machen nichts (bei „±0“).

Nächste Runde

Jeder nimmt wieder seine Klatscherkarte zurück. Die benutzten Aufgabenkarten legt ihr auf einen offenen Ablagestapel. Dann werden wieder neue Aufgabenkarten unterhalb der Gewinn-/Verlustkarten (bis auf die „-2“!) ausgelegt – und nach „Potz...blitz!“ geht's wieder los mit der wilden Würfelei ...

Hinweis: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt die abgelegten Aufgabenkarten und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.

Die Aufgabenkarten

Es gibt zwei verschiedene Arten von Aufgaben:

1. Eine bestimmte Würfelkombination:

Hier ist **genau** vorgegeben, welche drei Augenzahlen gewürfelt werden müssen. Erst wenn alle drei Würfel genau mit der Aufgabe übereinstimmen, darf sie abgeklatscht werden.

2. Eine Gesamtsumme: Hier ist die **Summe**

aller **drei** erwürfelten Augenzahlen vorgegeben. Dabei ist es ohne Belang, wie sich die Augen auf die drei Würfel verteilen. Wichtig ist nur, dass die Summe aller drei Würfel am Ende mit der Zahl auf der Aufgabenkarte übereinstimmt.

Achtung: Keine Aufgabe darf mit weniger als 3 Würfeln erfüllt werden!

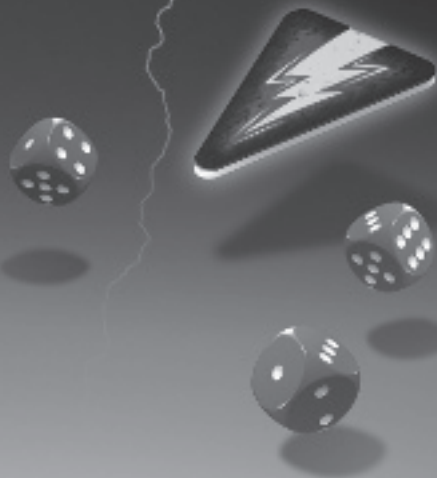


Potzblitz!

⚡ Oberstes Gebot: Nicht schummeln und immer fair und ehrlich spielen!

⚡ Jeder ist für seine Würfel allein verantwortlich. Rollt dir beispielsweise einer vom Tisch, ist das dein Pech; das Spiel wird deswegen nicht unterbrochen. Würfelst oder stößt du aus Versehen gegen einen deiner bereits zur Seite gelegten Würfel und wechselt dieser dadurch die Augenzahl, gilt die neue Zahl; du darfst ihn also nicht einfach wieder zurückdrehen.

⚡ Klatschst du in der Hektik eine falsche Kombination ab, darfst du die Klatscherkarte noch zurücknehmen bzw. umlegen, solange andere Spieler noch würfeln. Passen nach Rundenende aber nicht alle deine Würfel zu deiner abgeklatschten Aufgabenkarte, musst du 2 Blitze abgeben; deine Gewinn-/Verlustkarte wird in dem Fall nicht beachtet.



Spielende

Müsste ein Spieler mehr Blitze abgeben als er besitzt, ist nach dieser Runde das Spiel vorüber. Wer nun die meisten Blitze besitzt, ist Sieger. Bei Gleichstand können diese Spieler noch ein „Stechen“ ausspielen – oder es gibt mehrere Sieger.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Blitzed!

High Tension Guaranteed!



**A stormy dice game for 3 to 5
players ages 8 and up**

Design: Oliver Freudenreich,
DE Ravensburger, Schwarzschild
Authors: Inka and Markus Brand
Editing: Stefan Brück

Ravensburger

Contents

- 15 dice (3 in each of 5 player colours)
- 5 thunder cards (1 per player colour)
- 23 task cards (with dice requirements)
- 5 win/loss cards
(with lightning bolts and numbers)
- 40 lightning bolts

Game Object

In this turbulent dice game, you gain or lose lightning bolts during the individual rounds, depending on how quickly or slowly you complete your tasks.

The player with the most lightning bolts at the end of the game is the winner.

Game Setup

Give each player:

1 thunder card and 3 dice of the same colour as well as **8 lightning bolts**

Place the win/loss cards in the middle of the play area, face up, so that all players can easily reach them. Use the following cards, depending on the number of players:

3 players: +1, 0, -2

4 players: +1, 0, -1, -2

5 players: +1, +1, 0, -1, -2

(The numbers on the back of each card help you remember which cards are used for which player counts.)

Win/loss cards



Task cards

Shuffle **the 23 task cards** and place them in a face-down pile. Then draw and place one card, face-up, below each of the win/loss cards with the exception of the „-2“ card. No cards are ever placed below the „-2“ in subsequent rounds either (see figure above).

Thunder card



Lightning bolts



Gameplay

After the command „Ready...Blitz!“ all players simultaneously start rolling dice. While doing so, try to succeed in completing one of the tasks on the task cards as quickly as possible. If you complete one, quickly „thunder“ your thunder card down onto it and the corresponding win/loss card. This prevents all other players from claiming it. If you claimed the last available win/loss card, then the round ends and scoring takes place. Then play another round, etc., until the game ends.

Rolling and Thundering

Roll as quickly and as often as you can (or want to), while your opponents do the same. Set any dice that fit with the task you want aside. Once all three of your dice fit with the chosen task, stop rolling and quickly place your thunder card onto the corresponding set of task and win/loss cards, thus claiming them.

Important: As long as you haven't played your thunder card yet, you can always choose to re-roll some or all of your set-aside dice, if you think you need to (because, for example, someone else has claimed the task card you were working towards).



Once all of the task cards have been claimed, the last player is left with the „-2“ win/loss card and must return 2 of his lightning bolts to the supply. Each other player then gains or loses lightning bolts according to the task card they claimed. „-1“ loses 1 lightning bolt, „+1“ gains 1 lightning bolt, and „0“ has no effect.

Next Round

Return the thunder cards to each player. Put the task cards into a face-up discard pile and draw new cards from the deck to replace them (except beneath the „-2“!). And after „Ready...Blitz!“ the rolling thunder begins again ...

Note: If the draw deck runs out, shuffle the discard pile and use it to replenish the draw deck.

The Task Cards

There are two different kinds of dice tasks:

1. A specific dice combination:

These cards indicate **exactly** which three dice are required. You can only claim this task once you have rolled exactly the three dice the task requires.



A total sum: These cards indicate the total **sum** required across all **three** dice. It doesn't matter which exact values were rolled, only that the final sum matches with the card's requirement.



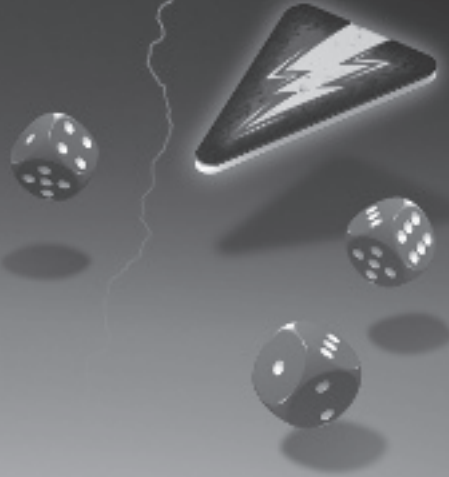
Important: No task may be completed with fewer than 3 dice!

Blitzed!

⚡ The main rule: No cheating and always play fairly and honestly!

⚡ Each player is responsible for his or her dice. If you roll a die off of the table, that's too bad; the game is not interrupted. If you accidentally nudge one of your previously set-aside dice, changing its number, then the new number counts. You may not set the die back to its previous value.

⚡ If you play your thunder card incorrectly in the heat of the moment, then you are allowed to take it back or move it, as long as other players are still rolling. If, at the end of the round, your dice do not match the card you claimed, then you must pay 2 lightning bolts, regardless of what the win/loss card you claimed shows (the win/loss card is ignored in this case).



Game End

The game ends at the end of a round in which one player had to pay more lightning bolts than he or she has. The player with the most lightning bolts is the winner. In the case of the tie, the players can choose to either play one more round or end the game with more than one winner.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Blitzed!

Hoogspanning gegarandeerd!



**Een turbulent dobbelspel voor
3 tot 5 spelers vanaf 8 jaar**

Design: Oliver Freudenreich,
DE Ravensburger, Schwarzschild
Auteurs: Inka en Markus Brand
Redactie: Stefan Brück

Ravensburger

Spelmateriaal

15 dobbelstenen

(van ieder 3 in de 5 spelerskleuren)

5 aftikkaarten (1 per spelerskleur)

23 opdrachtkaarten

(met dobbelsteenvoorbeelden)

5 winst-/verlieskaarten (met flitsen en getallen)

40 flitsen

Doel van het spel

In dit turbulente dobbelspel win of verlies je in afzonderlijke rondes “flitsen”, afhankelijk van hoe snel of langzaam je je opdrachten vervult. **Wie van jullie aan het einde van het spel de meeste flitsen heeft, wint.**

Vorbereiding

Iedere speler krijgt:

1 aftikkaart en 3 dobbelstenen van dezelfde kleur evenals 8 flitsen

Aftikkaart



Flitsen



De winst-/verlieskaarten leg je met de voorkant naar boven zo in het midden van de tafel, dat iedereen er goed bij kan. Afhankelijk van het aantal spelers leg je de volgende kaarten naast elkaar uit:

3 spelers: +1, 0, -2

4 spelers: +1, 0, -1, -2

5 spelers: +1, +1, 0, -1, -2

(De getallen op de achterkant van de kaarten laten je ook nog eens zien, bij welk aantal spelers ze worden uitgelegd.)

Winst-/verlieskaarten



Opdrachtkaarten

Schud **de 23 opdrachtkaarten** en leg ze als blinde stapel klaar. Vervolgens leg je van deze stapel onder iedere winst-/verlieskaart een kaart open neer, behalve bij de laatste winst-/verlieskaart, de “-2”, waarbij ook bij alle verdere rondes **nooit** iets wordt uitgelegd (zie afbeelding boven).

Spelverloop

Op het commando “bliksems!” beginnen jullie allemaal, tegelijkertijd met de dobbelstenen te gooien. Daarbij probeert ieder, zo snel mogelijk één van de open liggende opdrachtkaarten “bij elkaar te gooien”. Wie dat lukt, “tik” hem snel af, door zijn aftikkaart op de overeenkomstige combinatie van opdrachten winst-/verlieskaart te leggen. Daarmee is deze nu voor de andere spelers taboe. Is de laatste combinatie ook op die manier afgetikt, dan komt de waardering.

Vervolgens spelen jullie de volgende ronde enz., totdat het spel is afgelopen.

Het gooien en aftikken

Je gooit zo snel je kunt en zo vaak je wilt, terwijl de andere spelers hetzelfde doen. Dobbelstenen die bij de opdrachtkaart passen die je op het oog hebt, leg je een beetje aan de kant. Komen de drie dobbelstenen met de opdrachtkaart overeen (zie onder), dan stop je met gooien en leg je snel je aftikkaart op de overeenkomstige combinatie van opdracht- en winst-/verlieskaart, waarmee je deze nu hebt gewonnen.

Let op: Zolang je je aftikkaart nog niet gespeeld hebt, mag je de dobbelstenen die je al aan de kant had gelegd, altijd opnieuw gooien als je denkt dat het nodig is (bv. als een andere speler de kaart die je wilde hebben al heeft afgetikt).



Zijn alle opdrachtkaarten afgetikt, dan blijft er voor één van jullie de winst-/verlieskaart met “-2” over. Hij moet nu twee van zijn flitsen in het midden op tafel leggen. Daarna doen alle andere spelers hetzelfde met hun winst-/verlieskaart, d.w.z. ze geven eventueel een flits af (bij “-1”) of krijgen er één (bij “+1”) of doen niets (bij “± 0”).

Volgende ronde

Iedere speler pakt zijn aftikkaart weer terug. De gebruikte opdrachtkaarten leg je op een open aflegstapel. Dan worden er weer nieuwe opdrachtkaarten onder de winst-/verlieskaarten (tot de “-2”!) gelegd – en na “bliksems!” rollen de dobbelstenen weer over tafel ...

Aanwijzing: is de stapel op, schud dan de afgelegde opdrachtkaarten en leg ze als nieuwe stapel neer.

De opdrachtkaarten

Er zijn twee verschillende soorten dobbel-opdrachten:

1. Een bepaalde dobbelcombinatie: hier is **precies** aangegeven welke drie aantallen dobbelogen gegooid moeten worden. Pas als alle drie de dobbelstenen precies overeenkomen met de opdracht, mag worden afgetikt.

2. Een totaal: hier is de **som** van alle **drie** de gegooide aantallen dobbelogen aangegeven. Daarbij maakt het niet uit hoe het aantal ogen over de drie dobbelstenen is verdeeld. Belangrijk is alleen, dat de som van alle drie de dobbelstenen aan het einde overeenkomt met het getal op de opdrachtkaart.

Let op: geen opdracht mag worden vervuld met minder dan 3 dobbelstenen!

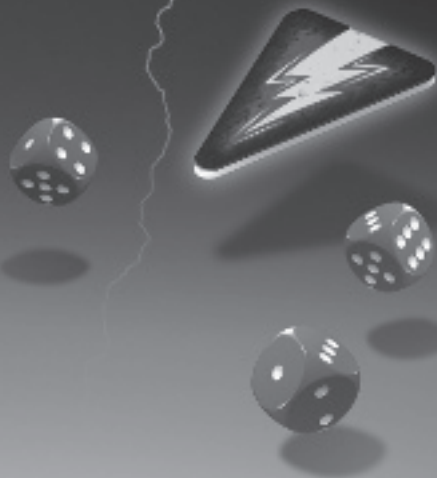


Blitzed!

⚡ Eerste regel: niet sjoemelen en altijd sportief en eerlijk spelen!

⚡ Iedere speler is zelf verantwoordelijk voor zijn dobbelstenen. Rolt er bijvoorbeeld één van de tafel, dan is dat jouw pech; het spel wordt daarvoor niet onderbroken. Gooi of stoot je per ongeluk tegen één van de al aan de kant gelegde dobbelstenen en verwisselt die daardoor van aantal ogen, dan geldt het nieuwe getal; je mag hem dus niet gewoon weer terugdraaien.

⚡ Tik je in de hectiek een foute combinatie af, dan mag je de aftikkaart nog terugnemen, resp. verleggen, zolang de andere spelers nog gooien. Passen na het einde van de ronde echter niet al je dobbelstenen bij je afgetikte opdrachtkaart, dan moet je 2 flitsen afgeven; met je winst-/verlieskaart wordt in dit geval geen rekening gehouden.



Einde van het spel

Moet een speler meer flitsen afgeven dan hij bezit, dan is na deze ronde het spel afgelopen. Wie nu de meeste flitsen heeft, is de winnaar. Bij gelijke stand kunnen de betreffende spelers nog een beslissende ronde spelen – of er zijn gewoon meer winnaars.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Blitzed!

Soyez vifs comme l'éclair!



**Un jeu de dés agité pour 3 à 5
joueurs à partir de 8 ans**

Design : Oliver Freudenreich,
DE Ravensburger, Schwarzschild
Auteurs : Inka et Markus Brand
Rédaction : Stefan Brück

Ravensburger

Contenu

- 15 dés (3 par couleur de joueur)
- 5 cartes Taper (1 par couleur)
- 23 cartes Objectif
(avec des combinaisons de dés)
- 5 cartes Gain/Perte
(avec des éclairs et des nombres)
- 40 éclairs

But du jeu

À chaque tour de ce jeu agité, vous gagnez ou vous perdez des « éclairs » selon que vous remplissez votre objectif rapidement ou lentement.

Celui d'entre vous qui possède le plus d'éclairs à la fin remporte la partie.

Préparation

Chacun d'entre vous reçoit:
1 carte Taper et les 3 dés de la couleur correspondante ainsi que **8 éclairs**

Carte Taper



Éclairs



Étalez **les cartes Gain / Perte**, face visible, au milieu de la table, bien à portée de main de tous les joueurs. Selon le nombre de joueurs, placez les cartes suivantes les unes à côté des autres :

À 3 joueurs: +1, 0, -2

À 4 joueurs: +1, 0, -1, -2

À 5 joueurs: +1, +1, 0, -1, -2

(Les nombres au verso des cartes vous rappellent à combien de joueurs elles sont utilisées.)

Cartes Gain/Perte



Cartes Objectif

Mélangez **les 23 cartes Objectif** et gardez le paquet, face cachée, à portée de main. Placez une carte de ce paquet retournée sous chaque carte Gain/Perte excepté sous la carte « -2 », sous laquelle ne sera **jamais** rien placé, même aux tours suivants (voir Illus. ci-dessus).

Déroulement du jeu

Au signal « É... clair ! », chaque joueur commence à lancer ses dés. Chacun essaye d'obtenir le plus vite possible une des combinaisons indiquées sur les cartes Objectif retournées. Celui qui y parvient abat vite sa carte Taper à cheval sur les cartes Objectif et Gain/Perte correspondantes. Cette combinaison devient ainsi interdite aux autres joueurs. Dès que la dernière combinaison a été recouverte, les joueurs comptent les points. Le tour suivant commence et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Lancer les dés et taper

DLance tes dés le plus vite possible et aussi souvent que tu veux, tandis que tes adversaires font la même chose. Garde de côté les dés correspondant à la combinaison visée. Dès que tes 3 dés correspondent à cette combinaison (voir ci-dessous), arrête de lancer les dés et abats le plus vite possible ta carte Taper à cheval sur les cartes Objectif et Gain/Perte ; elles sont à toi.

Attention: Tant que tu n'as pas abattu ta carte Taper, tu peux reprendre les dés mis de côté à n'importe quel moment et les relancer si nécessaire (par exemple, parce qu'un autre joueur a déjà tapé avant toi sur la carte Objectif que tu convoitais).



Lorsque les joueurs ont tapé sur toutes les cartes Objectif, l'un de vous se retrouve avec la carte Gain/Perte « -2 ». Il doit alors remettre 2 de ses éclairs au milieu de la table. Ensuite, tous les autres joueurs suivent à leur tour les indications de la carte Gain/Perte sur laquelle ils ont tapé : perte d'1 éclair (carte « -1 »), gain d'1 éclair (carte « +1 ») ou sans effet (carte « ±0 »).

Tour suivant

Chacun reprend sa carte Taper. Les cartes Objectifs utilisées sont défaussées. De nouvelles cartes Objectif sont retournées sous les cartes Gain/Perte (sauf sous le « -2 » !), puis au signal « É... clair ! », le lancement frénétique des dés reprend.

Remarque: Si le paquet est épuisé, mélangez les cartes Objectif défaussées pour former la nouvelle pioche.

Les cartes Objectif

Il existe deux sortes d'objectifs :

1. Une combinaison de dés précise :

Elle indique **exactement** les trois faces qu'il faut obtenir sur les dés. Un joueur ne peut taper sur cette carte Objectif que si ses 3 dés correspondent exactement à ceux indiqués par l'objectif..



2. Une somme :

Elle indique la **somme des 3** dés. Peu importe comment se répartissent les points sur les trois dés. L'important est que la somme finale des trois dés corresponde à la valeur sur la carte Objectif.



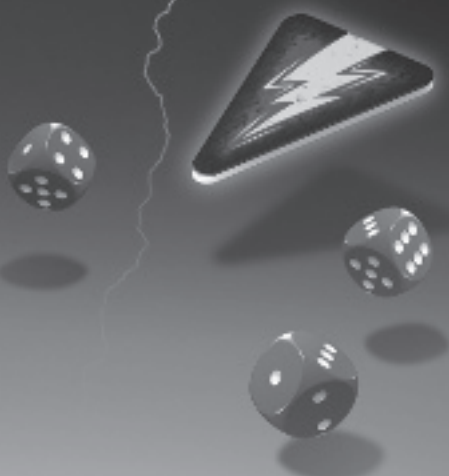
Attention : Aucune combinaison ne peut être réalisée avec moins de 3 dés !

Règles pendant le déluge :

⚡ Première règle : Interdiction de tricher ; il faut toujours rester honnête !

⚡ Chacun est seul responsable de ses dés. Si un dé tombe de la table, tant pis pour toi : la partie ne sera pas interrompue pour autant. Si tu percutes malencontreusement un dé mis de côté avec ton coude ou un autre dé et que tu modifies ainsi son résultat, c'est la nouvelle face qui compte : tu n'as pas le droit de le remettre tranquillement comme il était avant.

⚡ Si, dans la précipitation, tu tapes sur une mauvaise combinaison, tu peux reprendre ou déplacer ta carte Taper tant que d'autres joueurs sont encore en train de lancer leurs dés. Mais si, à la fin du tour, tous tes dés ne correspondent pas à la combinaison sur laquelle tu as tapé, tu perds 2 éclairs ; dans ce cas, la carte Gain/Perte est ignorée.



Fin de la partie

.....

Si un joueur perd plus d'éclairs qu'il ne possède, la partie s'arrête à la fin de ce tour. Le joueur qui possède le plus d'éclairs est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, ces joueurs peuvent se départager lors d'un dernier tour... ou il y a plusieurs vainqueurs.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Blitzzed!

Un gioco ad alta tensione!



**Movimentato gioco con i dadi
per 3-5 giocatori dagli 8 anni in su**

Design: Oliver Freudenreich,
DE Ravensburger, Schwarzschild
Autori: Inka e Markus Brand
Redazione: Stefan Brück

Ravensburger

Materiale di gioco

- 15 dadi (3 per ciascuno dei 5 colori)
- 5 carte per battere (1 per ogni colore)
- 23 carte missione
(con obiettivi da conseguire tramite i dadi)
- 5 carte vincita/perdita (con fulmini e numeri)
- 40 fulmini

Scopo del gioco

Nel corso delle singole partite di questo movimentato gioco con i dadi, avete la possibilità di vincere oppure di perdere "fulmini": tutto dipende dalla velocità, o dalla lentezza, con la quale portate a termine la vostra missione. **Vince chi, al termine del gioco, è riuscito a conquistare il maggior numero di fulmini.**

Preparazione del gioco

Ciascun giocatore riceve:

- 1 carta per battere, i 3 dadi dello stesso colore e 8 fulmini**

carta per battere



fulmini

Mettete al centro del tavolo, scoperte, le **carte vincita/perdita**, in modo che tutti possiate raggiungerle bene. In base al numero dei giocatori, esponete una accanto all'altra le seguenti carte:

3 giocatori: +1, 0, -2

4 giocatori: +1, 0, -1, -2

5 giocatori: +1, +1, 0, -1, -2

(I numeri sul retro delle carte indicano il numero dei giocatori per il quale esse devono essere esposte.)

carte vincita/perdita



carte missione

Mescolate le **23 carte missione** e disponetele in un mazzo coperto. Prendendole da questo mazzo, posizionate una carta missione scoperta sotto ciascuna carta vincita/perdita. Attenzione: non mettete **mai** niente sotto all'ultima carta vincita/perdita, quella con raffigurato il "-2", questa regola resta valida anche per tutte le partite successive (v. fig. sopra).

Svolgimento del gioco

Al comando "Per tutti i fulmini!" iniziate contemporaneamente a lanciare i dadi a casaccio: ciascuno di voi deve tentare di conseguire, più in fretta possibile, l'obiettivo indicato su una delle carte missione esposte. Chi ci riesce, deve "battere" velocemente sulla corrispondente combinazione formata da carta missione e carta vincita/perdita, posizionandovi la propria carta per battere. In questo modo, per gli altri giocatori, la carta missione battuta diventa un tabù. Quando tutte le combinazioni sono state battute, è il momento di verificare il punteggio. Dopodiché si prosegue con la partita successiva e così via fino alla fine del gioco.

Lanciare i dadi e battere

Lancia i dadi più velocemente possibile e tante volte quante lo desideri, mentre i tuoi avversari fanno lo stesso. Se qualcuno dei tuoi dadi mostra un punteggio adatto ad ottenere la carta missione da te desiderata, conservalo mettendolo da parte. Quando tutti i tuoi tre dadi concordano con la carta missione da te scelta (v.sotto), smetti di lanciare e metti velocemente la tua carta per battere sulla combinazione corrispondente formata da carta missione e carta vincita/perdita: questa ora è tua.

Attenzione: fintanto che non hai ancora giocato la tua carta per battere, se lo ritieni utile, puoi continuare a lanciare in qualsiasi momento anche i dadi che hai messo da parte (es. nel caso in cui un altro giocatore abbia battuto prima di te la carta missione che stavi cercando di conquistare).

Quando tutte le carte missione sono state battute, per uno di voi resta solamente la carta vincita/perdita con il "-2": tocca a lui consegnare al centro del tavolo due dei suoi fulmini. Successivamente, ciascun giocatore dovrà procedere in modo conforme alla propria carta vincita /perdita, quindi: consegnare un fulmine in caso di "-1", prenderne uno in caso di "+1", oppure non consegnare o prendere niente in caso di "±0".

Partita successiva

Ciascuno di voi riprende la sua carta per battere. Riunite le carte missione utilizzate in un mazzo degli scarti scoperto. Posizionate, scoperte, nuove carte missione sotto alle carte vincita/perdita (ma non sotto al "-2"!). Poi, in seguito al comando "Per tutti i fulmini!", iniziate una nuova movimentata partita con i dadi ...

Attenzione: una volta esaurito il nuovo mazzo di carte, mescolate il vecchio mazzo delle carte missione e riutilizzatelo.

Le carte missione

Gli obiettivi da raggiungere con i dadi sono di due tipi:

1. Dadi in combinazione fissa: in questo caso, i tre punteggi ottenuti tramite i lanci dei dadi devono corrispondere **esattamente**. Si può battere la missione solamente quando tutti e tre i dadi concordano perfettamente.

2. Somma totale: in questo caso, il numero indica il **totale** da raggiungere sommando i **tre** punteggi ottenuti con i lanci dei dadi. Non ha importanza il modo in cui i punti sono suddivisi sui dadi, è sufficiente che, alla fine, la somma di tutti e tre corrisponda al numero impresso sulla carta missione.

Attenzione: non è ammesso compiere missioni utilizzando meno di tre dadi!

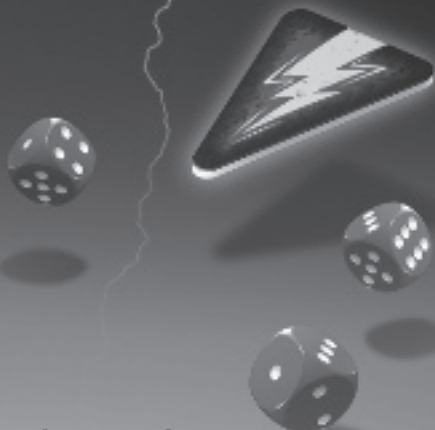


Per tutti i fulmini!

⚡ Imperativo: non barate. Giocate sempre in modo corretto e leale!

⚡ Ciascun giocatore è direttamente responsabile dei propri dadi. Se, ad esempio, uno dei tuoi dadi rotola fuori dal tavolo, sei tu l'unico sfortunato e non c'è l'obbligo di interrompere il gioco. Se, senza volerlo, ti succede di colpire uno dei dadi che hai già messo da parte (urtandolo con una parte del corpo, oppure colpendolo con un altro dado da te lanciato) e il punteggio visibile su questo dado cambia a causa del colpo, dovrai ritenere valido il nuovo punteggio; non puoi rigirare il dado sul vecchio punteggio.

⚡ Se, nella fretta, batti una combinazione sbagliata, hai la possibilità di riprendere o spostare la carta per battere, ma soltanto finché gli altri giocatori continuano a lanciare i dadi. Se, una volta terminata la partita, i tuoi dadi non corrispondono alla carta missione da te battuta, devi consegnare 2 fulmini; in questo caso, la tua carta vincita/perdita non sarà tenuta in considerazione.



Fine del gioco

Se un giocatore deve consegnare più fulmini di quelli che possiede, una volta ultimata la partita in corso, il gioco è terminato. Vince chi ha conquistato il maggior numero di fulmini. In caso di parità, i giocatori interessati possono decidere di cimentarsi in uno "spareggio", altrimenti verranno decretati più vincitori.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Blitzed!

¡Un juego de alta tensión!



**Un turbulento juego de dados para
3-5 jugadores a partir de 8 años**

Diseño: Oliver Freudenreich,
DE Ravensburger, Schwarzschild
Autores: Inka y Markus Brand
Redacción: Stefan Brück

Ravensburger

Contenido

- 15 dados (3 por cada uno de los 5 colores diferentes)
- 5 cartas de Palmada (1 por cada jugador y color)
- 23 cartas de Tarea (con indicaciones de los dados)
- 5 cartas de Ganancia/pérdida (con rayos y números)
- 40 rayos

Objetivo del juego

En este turbulento juego de dados, ganaréis o perderéis en cada ronda cierto número de «rayos» según lo rápido o lento que consigáis vuestras tareas. **Ganará el que tenga más rayos al acabar la partida.**

Preparación del juego

Cada jugador recibe:

- 1 carta de Palmada y 3 dados del mismo color,** así como **8 rayos**

Carta de Palmada



Colocad **las cartas de Ganancia/pérdida** con la parte delantera boca arriba en el centro de la mesa de tal forma que todos los jugadores podáis llegar a ellas. Según el número de jugadores, poned una al lado de la otra las siguientes cartas:

3 jugadores: +1, 0, -2

4 jugadores: +1, 0, -1, -2

5 jugadores: +1, +1, 0, -1, -2

(Los números al dorso de la carta también te indican con qué número de jugadores tiene que utilizarse esa carta.)

Cartas de Ganancia/pérdida



Cartas de Tarea

Mezclad **las 23 cartas de Tarea** y apiladlas boca abajo en un mazo. Después, colocad debajo de cada carta de Ganancia/pérdida una carta de Tarea de ese mazo, excepto al lado de la última carta de Ganancia/pérdida, la «-2». En el resto de rondas **tampoco** se colocará ninguna carta de Ganancia/pérdida debajo de esta carta (ver imagen arriba).

Desarrollo del juego

A la orden de «Blitzed!» empezad a tirar los dados todos a la vez sin darle más vueltas. Cada uno debe intentar conseguir con los dados la puntuación que señale una de las cartas de Tarea destapadas lo más rápido posible. El que lo logre la «atrapa» rápidamente colocando su carta de Palmada sobre la respectiva combinación de carta de Tarea y carta de Ganancia/pérdida. Una vez atrapada, los demás jugadores ya no podrán optar por esa combinación. Cuando hayáis atrapado la última combinación, valorad los resultados. Luego jugad la siguiente ronda y seguid así hasta terminar la partida.

Cómo tirar los dados y atrapar las cartas

Tira los dados tan rápido como puedas y tantas veces como quieras, mientras los demás jugadores hacen lo mismo. Los dados que encajen con la carta de Tarea deseada los puedes apartar a un lado. En cuanto tus tres dados coincidan con la carta de Tarea deseada (ver abajo), deja de tirar los dados y coloca rápidamente tu carta de Palmada sobre la combinación de carta de Tarea y carta de Ganancia/pérdida correspondiente a la puntuación de tus dados.

Atención: Siempre que no hayas tirado aún tu carta de Palmada, puedes volver a tirar los dados que hayas apartado en cualquier momento si te es necesario (p.e., porque otro jugador ha atrapado la carta que querías antes que tú).

Cuando hayáis atrapado ya todas las cartas de Tarea, sobrará para alguno de vosotros la carta de Ganancia/pérdida con el «-2». El jugador al que le corresponda tendrá que dejar dos rayos en el centro de la mesa. Después, cada jugador actuará según la carta de Ganancia/pérdida que haya atrapado, es decir, perderá un rayo (con la «-1»), recibirá uno (con la «+1») o se quedará igual (con la «±0»).

La siguiente ronda

Cada jugador vuelve a coger su carta de Palmada. Apilad en un mazo boca arriba las cartas de Tarea ya utilizadas. Luego colocad unas cartas de Tarea nuevas debajo de cada carta de Ganancia/pérdida (¡salvo debajo de la «-2!») y, tras el «Blitzed!», empezad de nuevo la frenética ronda de dados ...

Nota: Si se agotaran las cartas de Tarea del mazo de coger, barajad las cartas de Tarea ya descartadas y formad con ellas un mazo nuevo.

Las cartas de Tarea

Hay dos tipos diferentes de cartas de Tarea:

1. Combinación de dados determinada:

En este caso se indica **exactamente** qué número debe tener cada uno de los tres dados. Sólo se podrá atrapar esa carta cuando los tres dados coincidan exactamente con los de la carta de Tarea.

2. Suma conjunta: En esta carta lo que se indica es la **suma** de los **tres** dados juntos. En este caso no importa qué número tiene cada dado por separado. Lo que cuenta es que la suma de los tres dados coincida con el número de la carta de Tarea.

Atención: ¡No se puede conseguir una tarea utilizando menos de 3 dados!

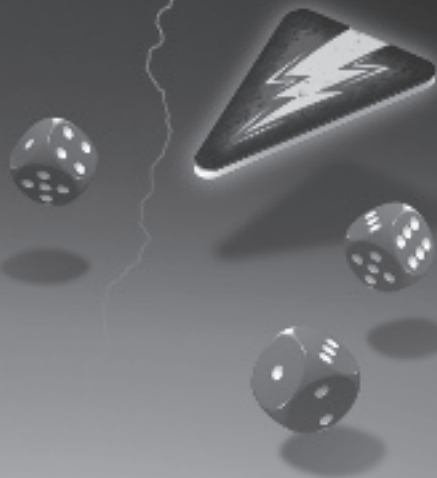


Blitzed!

⚡ Regla principal: ¡No se puede hacer trampas, hay que jugar siempre de forma justa y honrada!

⚡ Cada uno es el único responsable de sus dados. Por ejemplo, si se te cae un dado de la mesa, es una pena, pero la partida no se interrumpe por ello. Si por error tiras o le das a uno de los dados que tenías apartados y se le cambia el número, el número que cuenta es el nuevo. No puedes girarlo para recuperar el número anterior.

⚡ Si con el ajetreo atrapas una combinación errónea, puedes volver a coger o cambiar de sitio la carta de Palmada si los demás jugadores aún están tirando los dados. En cambio, si al final de la ronda la puntuación de tus dados no coincide con la carta de Tarea que has atrapado, tendrás que dejar 2 rayos. En este caso, no se tendrá en cuenta tu carta de Ganancia/pérdida.



Fin del juego

La partida termina después de la ronda en la que un jugador tenga que dejar más rayos de los que le quedan. El que tenga más rayos en ese momento gana la partida. En caso de empate, se puede jugar un desempate o proclamar varios ganadores.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com