



Art. Nr. 11365

Follow us on:



Super Six Dice Game

Game instruction

Würfelspiel 6 raus

Spielanleitung

Jeu de dés 6 dehors

Règle du jeu

Gioco dei dadi Fuori sei

Istruzioni di gioco

Juego de dados 6 fuera

Instrucciones de juego

Legler OHG small foot company
Achimser Straße 7
27755 Delmenhorst / Germany
www.small-foot.de



Art. Nr. 11365

EN Super Six Dice Game - Game instruction

Super Six - the funny dice game for the whole family!

The sticks are distributed amongst the players. Each player gets the same amount of sticks. Each player throws the dice in turn going around in a clockwise direction. There are 5 plug holes in the board numbered 1 - 5. If a player throws a number and the corresponding hole is empty, then a stick can be inserted in the plug hole. However, if the plug hole is already occupied with a stick, then the player has to take it and add it to his pile. Number 6 is the Super Six lucky throw. With a thrown 6 the player can always put a stick in the hole no. 6 where it stays. Important: In the first round each player is only allowed to throw the dice once. From the second round on each player can throw the dice as often as desired, provided that the corresponding plug hole is empty. As soon as he throws the number of an occupied hole, he has to take the plugged stick and it's the next player's turn. Each player must throw the dice at least once per round. End of the game: The player who gets rid of all his sticks first is the winner.

Super Six (2 dice)

Each player throws the dices, the one with the highest pips starts the game. In this game, the players throw the dice only once. After throwing the dice, the player distributes the pips thrown as he likes. Examples:
5 + 6: The player plugs one stick in the Super Six hole no. 6 and one in hole no. 5.

Double 5: It's up to the player whether to take an action e.g. he takes the stick located in hole no. 5 and puts it in again or the other way around. Or he could occupy the holes no. 6 and 4 as $5 + 5 = 10$ as well.
4 + 2: If both respective holes are already occupied, the player could put a stick in hole no. 1 and one in hole no. 5 if those holes are not yet occupied; he likewise can add up both numbers ($4 + 2 = 6$) and insert a stick into the Super Six hole no. 6.

6 + 2: If both respective holes are occupied, the player can insert one stick in the super six hole no. 6 and if not yet occupied, in hole no. 2. If it is already occupied he has to take the stick to his pile. 4 + 1: If both respective holes are occupied, the player can add the pips and insert a stick in hole no. 5 if that hole is not yet occupied ($4 + 1 = 5$). This way he has to take only 1 stick.

If a player has only one stick left he continues with one dice only. Winner is the player who got rid of all his sticks first and loser is the one who is the last to have sticks.

Warning! Small Parts. Choking Hazard.



Art. Nr. 11365

DE Würfelspiel 6 raus - Spielanleitung

Das Würfelspiel für die ganze Familie!

Die Stäbchen werden beliebig verteilt, so dass jeder Spieler dieselbe Anzahl an Stäbchen besitzt. Die Spieler würfeln im Uhrzeigersinn. Der Deckel ist mit 5 Stecklöchern versehen, die mit den Zahlen 1 - 5 nummeriert sind. Würfelt ein Spieler eine Zahl und das entsprechend nummerierte Steckloch ist leer, darf er eines seiner Stäbchen reinstecken. Ist das Steckloch jedoch besetzt, so muss der Spieler das dort drinsteckende Stäbchen zu sich nehmen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Die Zahl 6 ist der „Super Sechs“-Glückswurf, denn würfelt man eine 6, so darf man immer ein Stäbchen in das entsprechende Loch Nr. 6 einwerfen, welches auch darin bleibt. Wichtig: In der 1. Runde darf jeder Spieler nur einmal würfeln. Ab Runde Nr. 2 darf man beliebig oft würfeln. Voraussetzung ist, dass das entsprechende Steckloch leer ist. Sobald man ein besetztes Steckloch, trifft muss man das Stäbchen an sich nehmen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Jeder Spieler muss pro Runde mindestens einmal würfeln. Der Spieler, der zuerst alle Stäbchen losgeworden ist, hat das Spiel gewonnen.

Super Sechs (2 Würfel)

Jeder Spieler würfelt. Derjenige, der die höchste Augenzahl erwürfelt, beginnt das Spiel. Bei dieser Spielweise darf jeder Spieler nur einmal würfeln, er kann dann die erwürfelten Augenzahlen beliebig kombinieren und Stäbchen stecken. Zum Beispiel: 5 & 6: Ein Stäbchen wird in das Super Sechs Loch Nr. 6 geworfen, ein anderes wird in Loch Nr. 5 gesteckt, beziehungsweise an sich genommen, falls das Loch bereits besetzt ist.

5er Pasch: Der Spieler hat 2 Spielmöglichkeiten: Ein Stäbchen in das Loch Nr. 5 stecken, es jedoch im Anschluss gleich wieder an sich nehmen oder die beiden Augenzahlen addieren und die Löcher Nr. 6 und 4 belegen, da $5 + 5 = 10$.

4 & 2: Sind die beiden entsprechenden Stecklöcher bereits besetzt, so kann der Spieler auch ein Stäbchen in Loch Nr. 1 und ein Stäbchen in Loch Nr. 5 stecken. Ist jedoch aus dieser Kombination ebenfalls ein Steckloch bereits besetzt, so kann der Spieler die beiden Augenzahlen addieren und das Super Sechs Loch Nr. 6 besetzen, da $4 + 2 = 6$.

6 & 2: Der Spieler darf ein Stäbchen in das Super Sechs Loch Nr. 6 werfen und eines in das Loch Nr. 2 stecken. Ist dieses bereits besetzt, so muss er das darin steckende Stäbchen an sich nehmen.

4 & 1: Sind beide Stecklöcher bereits besetzt, so kann der Spieler, um nicht 2 Stäbchen an sich nehmen zu müssen, die beiden Augenzahlen addieren und ein Stäbchen in das Loch Nr. 5 stecken oder, falls dieses bereits besetzt ist, das darin steckende Stäbchen an sich nehmen. Vorteil in diesem Fall ist, dass der Spieler anstelle von 2 Stäbchen (4 & 1) nur 1 Stäbchen (5) an sich nehmen muss. Besitzt ein Spieler nur noch 1 Stäbchen, so spielt er mit nur einem Würfel weiter. Gewinner ist, wer als Erster alle Stäbchen losgeworden ist. Verlierer ist Derjenige, der als Letzter noch Stäbchen besitzt.

Achtung! Kleinteile. Erstickungsgefahr.



Art. Nr. 11365

FR Jeu de dés 6 dehors - Règle du jeu

Jeu de Dé pour toute la famille !

Les Dés sont repartis en nombre égal entre les joueurs. Les joueurs lancent les dés à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. La boîte de jeu comporte 5 trous d'insertions numérotés de 1 à 5. Si un joueur lance le dé et obtient un nombre et que le trou à insérer affecté à ce numéro est vide, alors il peut y insérer un bâtonnet. Par contre si le trou d'insertion correspondant à ce chiffre est déjà occupé, il doit prendre le bâtonnet qui s'y trouve et c'est au tour du prochain joueur. Le 6 est le chiffre porte-bonheur. Si un joueur lance le 6, il a le droit de placer son bâtonnet dans le trou N° 6 correspondant et le bâtonnet y restera.

Important : Au premier tour, chaque joueur ne peut lancer le dé qu'une seule fois. Au deuxième tour, autant de lancer est possible mais à condition que le chiffre obtenu corresponde au numéro d'un trou vide. Si le dé lancé donne le chiffre correspondant au numéro d'un trou occupé, le joueur qui l'a lancé doit prendre le bâtonnet qui s'y trouve, puis c'est au tour du prochain. Chaque joueur doit lancer le dé au moins une fois. Le gagnant est celui qui n'a plus de bâtonnets à la fin du jeu.

Super Six (2 Dés)

Règle du jeu : Chaque joueur lance les dés. Celui qui lance le plus grand nombre commence la partie. Chaque joueur ne peut lancer les dés qu'une seule fois. On peut combiner les nombres lancés comme on veut et insérer les bâtonnets. Exemples : Si le 5 et 6 sont lancés, on insère le bâtonnet dans le trou numéro 6 (super six) et l'autre dans le trou numéro 5. Si celui-ci est occupé, on récupère bâtonnet qui s'y trouve. Doublet de 5 : Le joueur a deux alternatives : Il peut prendre le bâtonnet qui se trouve dans le trou 5 et l'y placer de nouveau ou faire une addition du nombre obtenu et placer les bâtonnets dans les trous 6 et 4 car $5+5=10$

4 & 2 : Si les trous correspondants sont déjà occupés, les joueurs peuvent placer les bâtonnets dans le trou 5 et 1. Si pour cette combinaison, un des trous est aussi occupé, le joueur fait l'addition des chiffres obtenus $4+2=6$ et place son bâtonnet dans le trou correspondant le super 6, celui-ci y reste.

6 & 2 : Si on lance le 6 et le 2, et que tous les trous correspondant sont occupés, la règle du jeu dit clairement de prendre le bâtonnet qui se trouve dans le trou numéro 2 et placer l'autre dans le 6 où il y restera.

4 & 1 : Si après le lancer du 4 et du 1, les trous correspondant sont occupés, alors il n'a pas la possibilité de placer ses bâtonnets. Ici, il ne serait pas judicieux de prendre 2 bâtonnets mais d'additionner les 2 chiffres et de prendre juste un seul bâtonnet. Par exemple celui qui se trouve dans le 5.

Si un joueur ne possède plus qu'un seul bâtonnet, alors il ne peut lancer qu'un seul dé. Le gagnant est celui qui ne possède plus de bâtonnet et le perdant, celui qui en possède encore à la fin du jeu.

Attention ! Pièces de petites tailles, risque d'étouffement.



Art. Nr. 11365

IT Gioco dei dadi Fuori sei - Istruzioni di gioco

Super Sei: Il gioco di dadi per tutta la famiglia!

Si distribuiscono i bastoncini a piacere, in modo che ogni giocatore ne riceva lo stesso numero. I giocatori tirano i dadi in senso orario. Il coperchio è dotato di 5 fori per i bastoncini, numerati da 1 a 5. Se un giocatore, tirando i dadi, fa un numero il cui corrispondente foro per i bastoncini è vuoto, può dunque infilarvi uno dei suoi bastoncini. Ma se il foro è occupato, il giocatore deve prendere il bastoncino infilato nel foro; quindi è il turno del prossimo giocatore. Il numero 6 rappresenta il lancio fortunato Super Sei poichè, chi tira i dadi e fa 6, può sempre mettere un bastoncino nel foro num. 6 corrispondente ed il bastoncino può rimanervi lì dentro. Importante: al primo giro ogni giocatore può lanciare i dadi una volta sola. Dal secondo giro, si possono tirare i dadi quante volte si voglia. Il presupposto è che il rispettivo foro per bastoncini sia vuoto. Appena un giocatore si posiziona in un foro occupato, deve prendere il bastoncino ed il turno passa al prossimo giocatore. Ogni giocatore deve lanciare i dadi almeno una volta per giro. Vince il giocatore che termina per primo tutti i suoi bastoncini.

Super Sei (due dadi)

Ogni giocatore lancia i dadi. Chi ottiene il numero più alto inizia il gioco. In questa modalità di gioco, ogni giocatore può lanciare i dadi una volta sola, potendo poi combinare a piacere i punteggi dei due dadi ed infilare i bastoncini. Ad esempio:

5 & 6: Un bastoncino si infila nel foro Super Sei, un altro nel foro num. 5, o si deve prendere se il foro risulta già occupato.

Parità di 5: Il giocatore ha 2 possibilità di giocare: infilare un bastoncino nel foro num. 5, ma poi riprenderlo subito oppure sommare i punteggi dei due dadi ed occupare i fori num. 6 e 4, in quanto $5 + 5 = 10$. 4 & 2: Se i due fori corrispondenti sono già occupati, il giocatore può anche infilare un bastoncino nel foro num. 1 ed un bastoncino nel foro num. 5. Se, però, da questa combinazione risulta comunque un foro già occupato, il giocatore può anche sommare i punteggi dei due dadi ed occupare il foro Super Sei, perché $4 + 2 = 6$.

6 & 2: Il giocatore può posizionare un bastoncino nel foro Super Sei num. 6 e uno nel foro num. 2. Se questo è già occupato, deve prendere il bastoncino infilato in quel foro.

4 & 1: Se entrambi i fori per i bastoncini sono già occupati, il giocatore, per non dover prendere 2 bastoncini, può sommare i punteggi dei due dadi e mettere un bastoncino nel foro num. 5 oppure, se questo è già occupato, prendere il bastoncino inserito in esso. Il vantaggio, in questo caso, consiste nel fatto che il giocatore ha dovuto prendere soltanto un bastoncino (5) anziché due bastoncini (4 & 1). Quando un giocatore arriva ad avere soltanto un bastoncino, continua a giocare con un solo dado.

Vince il gioco chi mette giù per primo tutti i bastoncini; perde l'ultimo giocatore che rimane con alcuni bastoncini.

Avvertenza! Piccole parti. Rischio di soffocamento.



Art. Nr. 11365

ES Juego de dados 6 fuera - Instrucciones del juego

Súper Seis - el juego de dados para toda la familia

Distribuyes los palos a voluntad, para que cada jugador tenga el mismo número. Los jugadores tiran en el sentido de las agujas del reloj. El tablero está provisto de 5 agujeros, numerados del 1 al 5. Si un jugador lanza un número y el hoyo numerado correspondiente está vacío, puede insertar una de sus palos. Si el agujero está ocupado tiene que sacar el palito y añadirlo a su montón. El número 6 es la tirada de suerte de Súper Seis, porque si tiras un 6, siempre puedes insertar un palito en el agujero número 6 correspondiente y el palito se queda ahí. Importante: En la 1ª ronda cada jugador puede tirar los dados una sola vez. A partir de la segunda ronda, puedes tirar todas las veces que quieras. La condición es que el respectivo agujero de los palos está vacío. Tan pronto como un jugador coge un hoyo ocupado, debe coger el palo y el turno pasa al siguiente jugador. Cada jugador debe tirar los dados al menos una vez por ronda. El jugador que termina todos los palitos primero gana el juego.

Súper Seis - (2 dados)

Cada jugador tira los dados. El jugador que lanza el número más alto comienza la partida.

En este juego cada jugador solo puede tirar un dado, luego puede combinar las puntuaciones de los dos dados a su antojo e insertar nuevos palitos. Por ejemplo:

5 y 6: Un palo es lanzado en el agujero del Súper Seis, otro palo es lanzado en el agujero del No. 5, o tomado si el agujero ya está ocupado.

Ser dobles: El jugador tiene 2 posibilidades para jugar: Ponga un palo pequeño en el agujero no. 5, pero luego reanudar inmediatamente o sumar las puntuaciones de los dos dados y ocupar los hoyos no. 6 y 4, porque $5 + 5 = 10$.

4 y 2: Si los dos hoyos correspondientes ya están ocupados, el jugador también puede insertar un palito en el agujero no. 1 y en el agujero no. 5. Sin embargo, si esta combinación resulta en un hoyo ya ocupado, el jugador también puede sumar las puntuaciones de los dos dados y ocupar el hoyo Súper Seis, porque $4 + 2 = 6$.

6 y 2: El jugador puede poner un palo en el hoyo número 6 del Súper Seis y un hoyo número 2 de la red. Si esto es un trabajo ocupado, debe tomar el palo atascado en ese agujero.

4 y 1: Si ambos hoyos ya están ocupados, el jugador, para no coger 2 palitos, puede sumar los dos números e insertar un palito en el hoyo no. 5 o, si ya está ocupado, debe coger el palito insertado en él. La ventaja en este caso es que el jugador solo tiene que coger un palito („5“) en lugar de dos („4“ y „1“). Si a un jugador solo le queda un palito, sigue jugando con un solo cubo.

El jugador que pone todos los palos primero gana el juego; pierde jugador que queda con más palos.

¡Atención! Piezas pequeñas. Peligro de asfixia.