

GB

2-4 PLAYERS
AGES 8+

DICE DICE BABY™

THE DICE-BLUFFING GAME WHERE BABIES ARE WILD!

INSTRUCTIONS

CONTENTS

4 Sets of Five Dice
4 Dice Cups

OBJECT OF THE GAME

Deceive your friends to avoid being challenged and watch for your opponents' bluffs to call them out at the right time to catch them in a lie. Be the last player with at least one die remaining to win!

SET UP

Give each player a dice cup and five dice of the same color. The first player is the last person to have held a baby. Play continues to the left.

PLAYING THE GAME

Dice Dice Baby is played in rounds. In each round, all players will:

- 1 Shake the dice in the cup and turn it upside down on the table, capturing all dice inside.
 - 2 Tilt the cup to view their dice, keeping them hidden from other players.
- NOTE: Players can peek at their own dice at any time, but should not confirm or deny information about their roll.**
- 3 The first player makes an opening bid.
 - 4 Following players either increase the bid or challenge the previous bid.
 - 5 Challenges are settled by players revealing all the dice under their cups.

Making Bids

A bid will always include the quantity of dice that the player believes (or bluffs!) will show for a specific face value (1, 2, 3, 4, or 5) when all players lift their cups. For example, if a player bids "six 3s" then they are claiming there are six dice showing a face value of 3 in all players' latest roll.

REMEMBER! Babies are wild in this game, and will take the place of whatever face value the bidder chooses. In the above example, if they bid "six 3s" and there are five dice with a face value of 3, and one baby, the bidder wins!

The game continues to the left, and the next player must either increase the bid or challenge the bid. A bid can be increased in the following ways:

- 1 Increase the quantity of the dice (e.g. raising from "five 2s" to "six 2s")
- 2 Increase the face value of the dice (e.g. changing from "five 4s" to "five 5s")
- 3 Increase both the quantity of dice and face value of dice (e.g. raising from "five 2s" to "six 4s")

There is no limit to how far a bid can be increased from player to player, and you can always bluff, but if the bid is too wild... prepare to get challenged!

Challenging Bids

During any player's turn they can choose to challenge the previous player's bid instead of increasing it. When a bid is challenged, all players will lift their cups to reveal their dice. The group will count the number of dice showing the specific face value of the bid, and add any dice showing the Baby to the total. The Baby is wild and is always counted in the bidder's favor during a challenge.

If the challenged player's bid matches (or is less than) the total number of dice revealed in the latest roll, then the bidder wins! If the bid is too high, then the challenger wins!

The player who loses the challenge must remove one of their dice from the game. If a player loses all of their dice, they are out of the game.

WINNING THE GAME

Be the last player with at least one die remaining to win!

Goliath®
© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK
Made in China.

Warning. Not suitable for children under 36 months.
Small parts. Choking hazard.



FR

2 - 4 JOUEURS
AGE : 8 +

DICE DICE BABY™

UN JEU DE DES ET DE BLUFF OÙ
LES BEBES SONT DES JOKERS !

REGLE DU JEU

CONTENU

20 dés (4 ensembles de cinq dés de chaque couleur)
4 gobelets (1 de chaque couleur)

BUT DU JEU

Trompez vos amis pour éviter d'être mis au défi, surveillez les bluffs de vos adversaires pour les prendre en flagrant délit de mensonge et les dénoncer au bon moment. Soyez le dernier joueur à qui il reste au moins un dé pour gagner !

MISE EN PLACE

Donnez à chaque joueur un gobelet et les cinq dés de la même couleur. La dernière personne à avoir tenu un bébé commence. La partie continue sur la gauche.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Dice Dice Baby se joue en plusieurs tours. À chaque tour :

- 1 Tous les joueurs secouent les dés dans le gobelet et le retourne sur la table, avec tous les dés à l'intérieur.
 - 2 Ils inclinent le gobelet pour voir leurs dés, tout en les cachant aux autres joueurs.
- REMARQUE : Les joueurs peuvent jeter un coup d'œil à leurs propres dés à tout moment, mais ils ne peuvent pas confirmer ou infirmer les informations concernant leur lancer.**
- 3 Le premier joueur fait une enchère d'ouverture.
 - 4 Les joueurs suivants augmentent l'enchère ou contestent l'enchère précédente.
 - 5 En cas de contestation, les joueurs révèlent tous les dés sous leurs gobelets.

Les enchères

Une enchère comprendra toujours la quantité de dés que le joueur pense (mais il peut bluffer !) voir apparaître pour une valeur spécifique (1, 2, 3, 4 ou 5) lorsque tous les joueurs lèveront leurs gobelets. Par exemple, si un joueur mise six 3, il affirme qu'il y a six dés ayant une valeur faciale de 3 dans le dernier lancer de tous les joueurs.

N'oubliez pas ! Les bébés sont des jokers dans ce jeu, et prendront la place de n'importe quelle valeur choisie par le joueur. Dans l'exemple ci-dessus, si l'enchère est de six 3 et qu'il y a cinq dés avec une valeur de 3, et un bébé, l'enchère est gagnante !

La partie continue vers la gauche, et le joueur suivant doit soit augmenter l'enchère, soit la contester. Une enchère peut être augmentée de la manière suivante :

- 1 Augmenter la quantité de dés (par exemple, passer de cinq 2 à six 2).
- 2 Augmenter la valeur faciale des dés (par exemple, passer de cinq 4 à cinq 5).
- 3 Augmenter à la fois la quantité de dés et la valeur faciale des dés (par exemple, passer de cinq 2 à six 4).

Il n'y a pas de limite à l'augmentation d'une enchère d'un joueur à l'autre, et vous pouvez toujours bluffer, mais si l'enchère est trop sauvage... préparez-vous aux contestations !

Contestation des enchères

Pendant le tour d'un joueur, celui-ci peut choisir de contester l'enchère du joueur précédent au lieu de l'augmenter. Lorsqu'une enchère est contestée, tous les joueurs soulèvent leur gobelet pour révéler leurs dés. Le groupe comptera le nombre de dés présentant la valeur faciale spécifique de l'enchère et ajoutera au total tous les dés affichant le bébé. Le Bébé est un joker et est toujours compté en faveur de l'enchérisseur lors d'une contestation.

Si l'enchère du joueur contestée correspond (ou est inférieure) au nombre total de dés révélés lors du dernier lancer, alors l'enchérisseur gagne ! Si l'enchère est trop élevée, c'est le contestataire qui gagne !

Le joueur qui perd la contestation doit retirer un de ses dés du jeu. Si un joueur perd tous ses dés, il est éliminé de la partie.

FIN DE LA PARTIE

Soyez le dernier joueur à qui il reste au moins un dé pour gagner !

Goliath®
© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Fabriqué en Chine

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Petits éléments. Danger d'étouffement



NL

2-4 SPELERS
LEEFTIJD 8+

DICE DICE BABY™

BLUF JE WEG NAAR SUCCES IN DIT DOBBELSPEL
WAARBIJ BABY'S ALS JOKER DIENEN!

INSTRUCTIES

INHOUD

4 sets van vijf dobbelstenen
4 dobbelbekers

DOEL VAN HET SPEL

Misleid je vrienden om te voorkomen dat ze je bod uitdagen. En blijf goed opletten, zodat je hen op het juiste moment op een bluf kunt betrappen. Als je de laatste speler bent die minimaal één dobbelsteen overheeft, heb je het spel gewonnen!

VOORBEREIDING

Voorzie elke speler van een dobbelbeker en vijf dobbelstenen van dezelfde kleur. Degene die het laatst een baby heeft vastgehouden, mag beginnen. Het spel gaat linksom verder.

TIJDENS HET SPEL

Dice Dice Baby wordt in rondes gespeeld. Tijdens elke ronde doen alle spelers het volgende:

- 1 Schud de dobbelstenen in de dobbelbeker en zet de beker op zijn kop op tafel neer, zodat alle dobbelstenen erin gevangen zitten.
 - 2 Til de dobbelbeker op om je dobbelstenen te bekijken, maar hou ze verborgen voor de andere spelers.
- OPMERKING: Spelers mogen op elk gewenst moment hun dobbelstenen bekijken, maar mogen geen vragen over hun worp bevestigen of ontkennen.**
- 3 De eerste speler doet een openingsbod.
 - 4 De daaropvolgende speler verhoogt het bod of daagt het bod van de vorige speler uit.
 - 5 Als een bod wordt uitgedaagd, moeten alle spelers hun beker optillen, zodat hun dobbelstenen te zien zijn.

Een bod doen

Een bod doen houdt in dat je aangeeft hoeveel dobbelstenen een specifiek cijfer tonen (1, 2, 3, 4 of 5) wanneer alle spelers hun dobbelbekers optillen. Als je bijvoorbeeld "zes drieën" biedt, beweer je daarmee dat er na de laatste worp van alle spelers zes dobbelstenen zijn die het getal 3 tonen.

ONTHOUD HET VOLGENDE! Baby's fungeren in dit spel als joker en vertegenwoordigen het cijfer dat de bieder heeft gekozen. Als de speler in het bovenstaande voorbeeld "zes drieën" biedt, en er vijf dobbelstenen zijn die het cijfer 3 tonen en één dobbelsteen een baby toont, wint de bieder!

Er wordt tegen de klok in verder gespeeld. De volgende speler moet het bod verhogen of het bod uitdagen. Een bod kan op een van de volgende manieren worden verhoogd:

- 1 Verhoog het aantal dobbelstenen (bijvoorbeeld van "vijf tweeën" naar "zes tweeën")
- 2 Verhoog het cijfer dat op de dobbelstenen wordt getoond (bijvoorbeeld van "vijf vieren" naar "vijf vijven")
- 3 Verhoog het aantal dobbelstenen EN het cijfer dat op de dobbelstenen wordt getoond (bijvoorbeeld van "vijf tweeën" naar "zes vieren")

Er gelden geen beperkingen voor het verhogen van het bod van speler tot speler, en je kunt altijd bluffen. Maar als je bod te gedurfd is, kun je ervan op aan dat een van de andere spelers het uitdaagt!

Een bod uitdagen

Spelers kunnen tijdens elke beurt het bod van de vorige speler uitdagen in plaats van het te verhogen. Als een bod wordt uitgedaagd, tillen alle spelers hun beker op om hun dobbelstenen te laten zien. De groep telt het aantal dobbelstenen dat met het specifieke bod overeenkomt. Elke dobbelsteen die een baby toont wordt aan het totaal toegevoegd. De baby fungeert als joker en wordt tijdens een uitdaging altijd in het voordeel van de bieder geteld.

Als het bod van de uitgedaagde speler gelijk is aan, of kleiner dan het totale aantal dobbelstenen met het juiste cijfer die in de laatste worp zijn onthuld, wint de bieder! Als het bod te hoog is, wint de uitdager!

De speler die de uitdaging verliest moet een van zijn of haar dobbelstenen uit het spel verwijderen. Als een speler al diens dobbelstenen heeft verloren, is het spel uit voor hem of haar.

EINDE VAN HET SPEL

Zorg ervoor dat je de laatste speler bent die minimaal één dobbelsteen over heeft!

Goliath®
© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Made in China.

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.
Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

DE

2-4 SPIELER
AB 8 JAHREN

DICE DICE BABY™

DAS WÜRFELSPIEL MIT KRASSEN
BLUFFS UND ZOCKER-BABYS!

ANLEITUNG

INHALT

4 x 5 Würfel
4 Würfelbecher

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, die Gegner zu täuschen und zu vermeiden, dass sie das eigene Gebot anzweifeln. Es braucht höchste Konzentration, um die anderen beim Bluffen zu erwischen. Der letzte Spieler mit noch mindestens einem Würfel hat gewonnen!

VORBEREITUNG

Jeder Spieler bekommt einen Würfelbecher und fünf Würfel derselben Farbe. Es beginnt der Spieler, der im Alltag als Letzter ein Baby auf dem Arm hatte. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELABLAUF

Dice Dice Baby wird in Runden gespielt. In jeder Runde werden alle Spieler:

- 1 Den Würfelbecher mit den Würfeln schütteln und ihn mit der Öffnung nach unten auf den Tisch stellen, sodass sich alle Würfel im Becher befinden.
 - 2 Den Becher auf einer Seite anheben, um sich ihre Würfel anzusehen, sie aber vor den anderen Spielern verborgen halten.
- HINWEIS: Spieler können sich ihre Würfel jederzeit ansehen, sollten Informationen über ihren Wurf aber weder bestätigen noch abstreiten.**
- 3 Der erste Spieler gibt ein Eröffnungsgebot ab.
 - 4 Reihum erhöhen die Spieler das Gebot oder stellen es in Frage.
 - 5 Wenn ein Gebot in Frage gestellt wird, zeigen alle Spieler die Würfel unter ihren Bechern vor.

Gebote abgeben

Ein Gebot besteht immer aus der Anzahl der Würfel, von denen der Spieler glaubt (oder blufft!), dass sie eine bestimmte Augenzahl (1, 2, 3, 4 oder 5) anzeigen, wenn alle Spieler ihre Becher heben. Wenn ein Spieler zum Beispiel sechs Dreien bietet, sagt er, dass beim letzten Würfelwurf alle Spieler zusammen mindestens sechsmal eine Drei gewürfelt haben.

NICHT VERGESSEN! Babys sind in diesem Spiel Joker und entsprechen immer dem Würfelwert, den der Bietende ausgewählt hat. Im obigen Beispiel hat der Bietende sechs Dreien geboten. Wenn fünf Würfel eine Drei zeigen und einer ein Baby, hat der Bietende recht!

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn und der nächste Spieler muss entweder das Gebot erhöhen oder es anzweifeln. Ein Gebot kann auf die folgenden Arten erhöht werden:

- 1 Erhöhung der Anzahl der Würfel (z. B. von fünf Zweien auf sechs Zweien)
- 2 Erhöhung der Augenzahl der Würfel (z. B. von fünf Vieren auf fünf Fünfen)
- 3 Erhöhung von sowohl Anzahl als auch Augenzahl der Würfel (z. B. von fünf Zweien auf sechs Vieren)

Es gibt keine Begrenzung dafür, wie weit ein Spieler das Gebot des Spielers vor ihm erhöhen darf. Man kann jederzeit bluffen, aber sollte man übertreiben... könnte es sein, dass das Gebot angezweifelt wird!

Gebote anzweifeln

Die Spieler können das Gebot des vorherigen Spielers in jeder Runde anzweifeln, anstatt es zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird, heben alle Spieler ihre Becher an und zeigen ihre Würfel vor. Die Gruppe zählt die Anzahl der Würfel, die dem jeweiligen Gebot entsprechen. Jeder Würfel, der ein Baby zeigt, wird zum Gesamtergebnis gezählt. Das Baby fungiert als Joker und wird immer zugunsten des Bieters ausgelegt.

Wenn das Gebot des "angezweifelten" Spielers mit den tatsächlichen Würfeln auf dem Tisch übereinstimmt oder darüberliegt, dann gewinnt der Bieter! Wenn das Gebot zu hoch war – d.h. geblufft war – gewinnt der "Anzweifler"!

Der "Anzweifler", der das Spiel verloren hat, muss einen seiner Würfel aus dem Spiel nehmen. Wenn ein Spieler alle seine Würfel verloren hat, scheidet er aus dem Spiel aus.

ENDE DES SPIELS

Wer am Ende des Spiels noch mindestens einen Würfel besitzt, ist der Gewinner!

Goliath®
© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Made in China.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Kleine Teile. Erstickungsgefahr.



2-4 GIOCATORI
ETA' 8+

DICE DICE BABY™

IL GIOCO DI SCOMMESSE CON I DADI DOVE I
BEBÈ LA FANNO DA PADRONI!

ISTRUZIONI

CONTENUTO

4 Set da Cinque Dadi
4 Bicchieri per Dadi

SCOPO DEL GIOCO

Inganna i tuoi amici per evitare di essere sfidato. Fai attenzione ai tuoi avversari e smaschera il loro bluff al momento opportuno. Vince il giocatore o la giocatrice a cui rimane almeno un dado!

PREPARAZIONE

Ogni partecipante riceve un bicchiere e un set di cinque dadi dello stesso colore. Inizia a giocare l'ultima persona che ha tenuto in braccio un bebè. Il gioco prosegue verso sinistra.

COME GIOCARE

Dice Dice Baby è un gioco a turni. Ad ogni turno, tutti i giocatori dovranno:

- 1 Scuotere i dadi nel bicchiere, capovolgerlo sul tavolo, in modo da tenere tutti i dadi al suo interno.
- 2 Sollevare il bicchiere per guardare i dadi, mantenendoli nascosti agli altri giocatori.
NOTA: I giocatori possono sbirciare i propri dadi in qualsiasi momento, ma non potranno confermare né negare informazioni sul risultato.
- 3 Il primo giocatore o giocatrice fa una scommessa d'apertura.
- 4 I giocatori seguenti possono rilanciare o sfidare la scommessa precedente.
- 5 Le sfide si risolvono rivelando tutti i dadi nascosti sotto i bicchieri.

Fare una scommessa

Una scommessa deve sempre includere il numero di dadi che si ritiene (o si bluffa!) mostreranno un determinato valore (1, 2, 3, 4 o 5) quando tutti i giocatori avranno sollevato il proprio bicchiere. Ad esempio, se una giocatrice scommette "sei 3", significa che ritiene ci saranno sei dadi che mostrano un valore di 3, fra tutti quelli lanciati nell'ultimo turno, da tutti i giocatori.



RICORDA! I bebè sono dei jolly in questo gioco e possono sostituire qualsiasi valore indicato nella scommessa. Nell'esempio precedente, se la scommessa era "sei 3", e vi sono cinque dadi che mostrano un valore di 3 più un bebè, la scommettitrice ha vinto!

Il gioco continua verso sinistra. La persona successiva dovrà rilanciare la scommessa o sfidarla. Una scommessa può essere rilanciata come segue:

- 1 Aumentare la quantità di dadi (ad esempio rilanciando da "cinque 2" a "sei 2")
- 2 Aumentando il valore dei dadi (ad esempio passando da "cinque 4" a "cinque 5")
- 3 Aumentare sia la quantità di dadi che il loro valore (ad esempio rilanciando da "cinque 2" a "sei 4")

Non c'è limite a quanto una scommessa possa essere rilanciata di giocatore in giocatrice, ed è sempre possibile bluffare. Ma se il bluff è esagerato... preparati ad essere sfidato!

Sfidare una scommessa

Durante il turno di qualsiasi giocatore o giocatrice, questi potrà scegliere di sfidare la scommessa della persona precedente, anziché rilanciarla. Quando viene sfidata una scommessa, tutti i giocatori dovranno sollevare i propri bicchieri e rivelare i propri dadi. Il gruppo conterà allora il numero di dadi che mostrano lo specifico valore indicato nella scommessa, aggiungendo i dadi che mostrano dei bebè al totale. Il bebè è un jolly che viene sempre contato a favore di chi ha scommesso, durante una sfida.

Se la scommessa originaria corrisponde o è inferiore al numero totale di dadi rivelati nell'ultimo lancio, vince chi ha scommesso! Se la scommessa originaria è troppo alta, vince chi ha sfidato!

Chi perde la sfida deve rimuovere uno dei suoi dadi dal gioco. Quando si perdono tutti i propri dadi, si viene eliminati dal gioco.

VINCERE IL GIOCO

Vince il giocatore o la giocatrice a cui rimane almeno un dado!



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Made in China.

Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.
Piccole parti. Rischio di soffocamento.



2-4 JUGADORES
EDAD 8+

DICE DICE BABY™

¡EL JUEGO DE DADOS Y MENTIRAS DONDE
LOS BEBÉS SON COMODINES!

INSTRUCCIONES

CONTENIDO

4 sets con cinco dados
4 cubiletes

OBJETIVO DEL JUEGO

Engaña a tus amigos para evitar que te reten; fíjate en lo que dicen tus contrincantes y atrápalos cuando digan una mentira. Sé el último jugador con, al menos, un dado para ganar.

PREPARACIÓN

Reparte a cada jugador un cubilete y cinco dados del mismo color. Empieza el juego la última persona que haya tenido un bebé en brazos. El juego continúa hacia la izquierda.

¿CÓMO SE JUEGA?

Dice Dice Baby se juega en rondas. En cada ronda, todos los jugadores:

- 1 Agitan los dados en el cubilete y le dan la vuelta encima de la mesa. Los dados quedan cubiertos por el cubilete.
- 2 Levantan un poco el cubilete para ver sus dados, pero sin que los vean los otros jugadores.
NOTA: Los jugadores pueden mirar sus propios dados en cualquier momento, pero no pueden confirmar o denegar información sobre su tirada.
- 3 El primer jugador hace la primera apuesta.
- 4 Los siguientes jugadores pueden aumentar la apuesta o retar la anterior.
- 5 Los retos se solucionan al mostrar todos los dados que están encima de la mesa.

Cómo apostar

Una apuesta siempre incluirá la cantidad de dados que el jugador cree (o quiere hacer creer) que hay para un valor específico (1, 2, 3, 4 o 5) cuando todos los jugadores levanten el cubilete. Por ejemplo, si un jugador apuesta seis 3, está diciendo que hay seis dados con un 3 en las tiradas de todos los jugadores.



¡RECUERDA! Los bebés son comodines en este juego, y pueden tener el valor que decida la persona que apuesta. En el ejemplo anterior, si apuesta que hay seis 3 y hay cinco dados con el valor 3 y un bebé, entonces ganó la apuesta.

El juego continúa hacia la izquierda, y el siguiente jugador tiene que aumentar la apuesta o retar la apuesta anterior. La apuesta se puede aumentar de la siguiente forma:

- 1 Aumentando la cantidad de dados (es decir, subiendo de cinco 2 a seis 2)
- 2 Aumentando el valor de los dados (es decir, cambiando de cinco 4 a cinco 5)
- 3 Aumentando tanto la cantidad como el valor de los dados (es decir, subiendo de cinco 2 a seis 4)

No hay límite de cuánto puede subir una apuesta de jugador a jugador, y siempre puedes engañar, pero si te has pasado...prepárate para que alguien no te crea.

Cómo retar

Durante tu turno, puedes elegir poner en duda la apuesta del jugador anterior en vez de subirla. Cuando se reta una apuesta, todos los jugadores levantarán los cubiletes para mostrar sus dados. El grupo contará el número de dados que tienen el valor específico de la apuesta, y añadirán cualquier dado con el bebé al total. El bebé es un comodín que siempre se cuenta a favor del que hace la apuesta durante el reto.

Si la apuesta del jugador retado coincide (o es inferior) al número total de los dados mostrados en la última tirada, el que apuesta gana. Si la apuesta es demasiado alta, gana el que le haya retado, es decir, el que no se haya creído la apuesta.

El jugador que pierda el reto pierde un dado. Si un jugador se queda sin dados, pierde la partida.

FIN DE LA PARTIDA

Sé el último jugador con, al menos, un dado para ganar.



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Made in China.

Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses.
Partes pequeñas. Peligro de asfixia.



2-4 JOGADORES
IDADE 8+

DICE DICE BABY™

O JOGO DE DADOS E BLUFFS EM
QUE OS BEBÉS SÃO JOQUERES!

INSTRUÇÕES

CONTEÚDO

4 conjuntos de cinco dados
4 copos de dados

OBJETIVO DO JOGO

Engana os teus amigos para evitar que desconfiem de ti, mas fica atento aos bluffs dos outros jogadores para os apanhares a mentir! Para ganhar, tens de ser o último jogador com dados.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Cada jogador recebe um copo de dados e cinco dados da mesma cor. O primeiro a jogar é a última pessoa a ter pegado num bebé ao colo. A vez passa para o jogador à esquerda.

COMO JOGAR

Dice Dice Baby joga-se em rondas. Em cada ronda, todos os jogadores vão:

- 1 Abanar os dados no copo e virá-lo com a abertura para baixo na mesa, mantendo todos os dados no interior.
- 2 Levantar ligeiramente o copo para verem os seus dados, mantendo-os escondidos dos outros jogadores.
NOTA: Os jogadores podem olhar para os seus próprios dados a qualquer altura, mas não devem confirmar nem negar informação sobre os valores lançados.
- 3 O primeiro jogador faz uma aposta inicial.
- 4 Os jogadores seguintes aumentam a aposta ou desconfiam da aposta anterior.
- 5 Quando alguém desconfia, todos os jogadores revelam os dados que têm debaixo dos copos.

Fazer apostas

Uma aposta inclui sempre o número de dados que o jogador pensa terem um valor específico (1, 2, 3, 4 ou 5) quando todos os jogadores levantarem os seus copos. Por exemplo, se um jogador aposta seis 3, estão a dizer que, debaixo dos copos, há seis dados com valor de três.



É importante não esquecer que neste jogo os bebés são jóques, ou seja, assumem o valor escolhido por quem fez a aposta. No exemplo em cima, em que se apostou haver seis 3, se houver cinco dados com 3 e um bebé, ganha quem fez a aposta!

Depois, o jogador à esquerda deve decidir aumentar a aposta ou desconfiar. Uma aposta aumenta-se das seguintes formas:

- 1 Aumentando a quantidade de dados (por exemplo, subindo de cinco 2, para seis 2)
- 2 Aumentando o valor dos dados (por exemplo, de cinco 4, para cinco 5)
- 3 Aumentando o número dos dados e o valor dos dados (por exemplo, de cinco 2, para seis 4)

Não há limite para quanto uma aposta pode aumentar de jogador para jogador – e é sempre possível fazer-se bluff – mas, se a aposta for demasiado louca... prepara-te para desconfiarem de ti!

Desconfiar de apostas

Durante o turno de cada jogador, podem começar por desconfiar da aposta do jogador anterior em vez de a aumentarem. Quando se desconfia da aposta, todos os jogadores levantam os seus copos e mostram os seus dados. O grupo conta os dados que têm o número indicado na aposta e adiciona todos os dados com o Bebé ao total. O Bebé é o jóquer e é sempre contado a favor do apostado quando alguém desconfia.

Se o número de dados que correspondem à aposta do jogador for igual (ou inferior) ao número de dados lançados, ganha quem fez a aposta! Se a aposta for demasiado alta, ganha quem desconfiou!

Depois, o jogador que perde o desafio retira um dos seus dados de jogo. Se um jogador perder todos os seus dados, ficam fora do jogo.

FIM DO JOGO

Ganha o último jogador que tiver dados!



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Made in China.

Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses.
Pequenas partes. Risco de asfixia.



2-4 GRACZY
W WIEKU 8+

DICE DICE BABY™

GRA W KOŚCI OPARTA NA BLEFOWANIU,
NIE MA LITOŚCI DAJESZ INNYM W KOŚCI!

INSTRUKCJE

ZAWARTOŚĆ

4 zestawy pięciu kości
4 kubki na kości

CEL GRY

Zmyl przeciwników, by odkryli twoich blefów, i w odpowiednim momencie zdemaskuj blefy przeciwników. Ostatnia osoba, której zostanie chociaż jedna kość, wygrywa!

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz otrzymuje kubek oraz 5 kości w tym samym kolorze. Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio trzymała na rękach dziecko. Następnie kolejka przechodzi na osobę po lewej stronie.

ROZGRYWKA

Gra „Dice Dice Baby” jest podzielona na rundy. W każdej rundzie gracze:

- 1 Mieszą kości w kubku, a następnie ustawiają go na stole do góry nogami, tak aby kości pozostały w środku.
- 2 Odchylają kubek i w tajemnicy przed innymi graczami sprawdzają, co wypadło.
UWAGA: Gracze mogą sprawdzić swoje kości w dowolnym momencie, ale nie mogą zdradzać wyniku.
- 3 Pierwszy gracz rozpoczyna licytację.
- 4 Kolejny gracz podbija stawkę lub sprawdza stawkę poprzedniego gracza.
- 5 Aby sprawdzić stawkę, gracze odsłaniają kości schowane pod kubkami.

Obstawianie

Stawka oznacza liczbę kości o konkretnej wartości (1, 2, 3, 4 lub 5), które gracze mają (lub udają, że mają!) pod kubkami. Na przykład gracz może obstawić „sześć trójek”, co oznacza, że po odkryciu kości wszystkich graczy znajdzie się wśród nich sześć trójek.



PAMIĘTAJ! W grze symbol dziecka jest jokerem, który zastępuje dowolną wartość oczek wybraną przez obstawiającego. Przykładowo, jeśli gracz obstawił „sześć trójek” i na pięciu kościach wypadła trójka, a na jednej dziecko, obstawiający wygrywa!

Następnie kolej przechodzi na osobę po lewej stronie. Gracz ten musi podbić lub sprawdzić aktualną stawkę. Stawkę można podbić na dwa sposoby:

- 1 Gracz może podbić liczbę kości (np. z „pięć dwójek” na „sześć dwójek”). Gracz może podbić wartość kości (np. z „pięć czwórek” na „pięć piątek”).
- 2 Gracz może podbić zarówno liczbę, jak i wartość kości (np. z „pięć dwójek” na „sześć czwórek”).

Nie ma ograniczeń w podbijaniu stawki. W grze można również blefować. Pamiętaj, że zbyt wysoką stawkę łatwiej zakwestionować!

Sprawdzanie stawki

W trakcie swojej kolejki, zamiast podbijać stawkę, gracz może sprawdzić zakład postawiony przez poprzedniego gracza. Wówczas wszyscy gracze podnoszą kubki i pokazują swoje kości. Następnie sumują liczby i wartości oczek, uwzględniając kości z symbolem dziecka, i porównują wynik z ostatnią stawką. Dziecko jest jokerem i zastępuje wartość oczek wybraną przez obstawiającego.

Jeśli liczba kości i wartość oczek zgadza się ze stawką określoną przez obstawiającego gracza (lub ją przekracza), obstawiający wygrywa. Jeśli okaże się, że stawka była zawyżona, obstawiający przegrywa.

Gracz, który przegrał, odrzuca jedną z posiadanych kości. Gracze, którym skończą się kości, wypadają z gry.

KONIEC GRY

Ostatnia osoba, której zostanie chociaż jedna kość, wygrywa!



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Made in China.

Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy.
Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.