



**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.

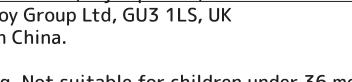
PLAYING THE GAME

Dice 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.

WINNING THE GAME

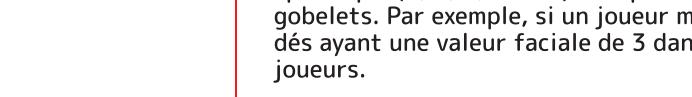
Be the last player with at least one die remaining to win!



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

926225.00.005.022

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



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.

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.



**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 retournent 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.



**2-4 SPELERS
LEEFTIJD 8+**

DICE DICE BABY™

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

REGEL VAN HET SPEL

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!

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 soulevént 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.

VOORBEREIDING

Voorbereiding

Jeder Spieler bekommt einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt es zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler können zeitig den Würfelbecher und die Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die Spieler bekommen einen Würfelbecher und fünf Würfel

anzweifeln, anstatt sie zu erhöhen. Wenn ein Gebot angezweifelt wird,

wieviel ist es?

Die

IT

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:

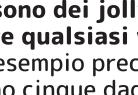
- 1 Scuotere i dadi nel bicchiere, capovolgerlo sul tavolo, in modo da tenere tutti i dadi al suo interno.
- 2 Sollevare il bicchiere per guardare i dadi, mantenendoli nascosti agli altri giocatori.

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")

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.

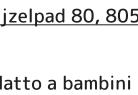
COME GIOCARE
Dice Dice Baby è un gioco a turni. Ad ogni turno, tutti i giocatori dovranno:

- 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.



© 2022 Goliath, Vrijzelpad 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.

ES

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 retén; 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. Durante el turno de qualsiasi jugador o jugadora, este podrá elegir poner en duda la apuesta del jugador anterior en vez de aumentarla. Cuando se reta una apuesta, todos los jugadores levantarán los cubiletes para mostrar sus dados.

¿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 levantaren 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.

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

PT

2-4 JOGADORES
IDADE 8+

DICE DICE BABY™

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

INSTRUÇÕES**ZAWARTOŚĆ**4 zestawy pięciu kości
4 kubki na kości**CEL GRY**

Engaña 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.

Desconfiar de apostas

Durante tu turno, puedes elegir poner en duda la apuesta del jugador anterior en vez de aumentarla. Cuando se reta una apuesta, todos los jugadores levantarán los cubiletes para mostrar sus dados.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Cada jugador recibe um copo de dados e cinco dados da mesma cor. Durante o turno de qualquiera jogadora ou jogador, esta pode desconfiar da aposta do jogador anterior em vez de aumentar a aposta.

COMO JOGAR

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

- 1 Agitam os dados no copo e virá-lo com a abertura para baixo na mesa, mantendo todos os dados no interior.
- 2 Levantam um pouco o copo para ver os seus dados, mas sem que os vejam os outros jogadores.

NOTA: Os jogadores podem olhar para os seus próprios dados a qualquer altura, mas não devem confirmar nem negar informação sobre sua aposta.

- 3 O primeiro jogador faz uma aposta.
- 4 Os jogadores seguintes podem aumentar a aposta ou desconfiar da aposta anterior.
- 5 Os retos são resolvidos mostrando todos os dados que estão encima da mesa.

FIN DE LA PARTIDA

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

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



¡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 cinco 2, para 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 una apuesta puede aumentar 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 aumentarla. Cuando se reta una apuesta, todos los jugadores levantarán los cubiletes para mostrar sus dados.

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz otrzymuje kubek oraz 5 kości w tym samym kolorze. Gre 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 Miesząją 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.

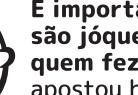
NOTA: Gracze mogą sprawdzić swoje kości w dowolnym momencie, ale nie mogą zdradzać wyniku.

- 3 O primeiro jogador faz uma aposta.
- 4 Kolejny gracz podbija stawkę lub sprawdza stawkę poprzedniego gracza.
- 5 Aby sprawdzić stawkę, gracze odsłaniają kości schowane pod kubkami.

FIM DO JOGO

Ganha o último jogador que tiver dados.

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



É importante não esquecer que neste jogo os bebés são jóqueres, 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.

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 a cantidad de dados (es decir, subiendo de cinco 2 a cinco 2, para seis 2)
- 2 Aumentando o valor dos dados (por exemplo, de cinco 4, para cinco 5)
- 3 Aumentando tanto la cantidad como el valor de los dados (es decir, subiendo de cinco 2 a seis 4)

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

Sprawdzanie stawki

W trakcie swojej kolejki, zamiast podbiąć 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 wybranej przez obstawiającego.

CEL GRY

Engaña os teus amigos para evitar que desconfiem de ti, mas fica atento aos bluffs dos outros jogadores para os apanhares a mentir! O último jogador com, ao menos, um dado para ganhar.

Desconfiar de apostas

Durante tu turno, puedes elegir poner en duda la apuesta del jugador anterior en vez de aumentarla. Cuando se reta una apuesta, todos los jugadores levantarán los cubiletes para mostrar sus dados.

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz otrzymuje kubek oraz 5 kości w tym samym kolorze. Gre 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 Miesząją 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.

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.
- 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.

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

PL

2-4 GRACZY
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**

N