

# goki



## Shut the box

Cierra la caja

Chiudi la scatola

Zamknij pudełko

Закрой коробку

数字翻牌游戏

## Shut the box

Ein Würfel- und Glücksspiel für 2 Spieler.

1 Spielfeld mit eingedruckten Ziffern, 12 Holzpins, 2 Würfel

### Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele oder alle Ziffern auf dem Spielfeld mit den Holzpins abzudecken. Gewonnen hat der Mitspieler, der es schafft, alle Ziffern mit den Pins abzudecken. Bleiben Ziffern ersichtlich, werden diese zusammengezählt und es gewinnt der Mitspieler mit der geringsten Summe bzw. Punktzahl.

### Die Regeln

1) Der jüngste Mitspieler würfelt mit beiden Würfeln.

Würfelt er zum Beispiel eine 3 und eine 6, hat er 5 Möglichkeiten, die Holzpins in das Spielfeld zu stecken:

- 1) 9 kann abgedeckt werden
- 2) 8 und 1 kann abgedeckt werden
- 3) 7 und 2 kann abgedeckt werden

- 4) 6 und 3 kann abgedeckt werden
  - 5) 5 und 4 kann abgedeckt werden
- 2) Es dürfen immer nur eine oder 2 Ziffern abgedeckt werden.  
Bei jedem Wurf muss der Mitspieler einen dieser beiden Züge ausführen.
- 3) Nun würfelt derselbe Mitspieler solange, bis entweder alle Ziffern abgedeckt sind, oder er keine Ziffer mehr abdecken kann.
- 4) Kann der Mitspieler keine Ziffer mehr abdecken, werden die restlichen, aufgedeckten Ziffern zusammengezählt.
- 5) Kann der erste Mitspieler keinen Zug mehr ausführen, darf der nächste Mitspieler sein Glück versuchen.  
Das Spielfeld wird wieder in die Ausgangsposition gebracht; es werden alle Zahlen aufgedeckt. So geht es reihum.
- Wir wünschen viel Spaß und das nötige Würfelglück.

## **Shut the box**

A game of luck played with dice for 2 players.

1 playing field with imprinted numbers,  
12 wooden pins, 2 dice

### **Object of the game**

The object of the game is to cover as many of the numbers as possible on the board with the wooden pins. The winner is the player who manages to cover the most numbers with the pins. Any numbers remaining uncovered are added together and the player with the lowest score wins.

### **Rules**

1) The youngest player throws both dice. If, for example, he throws a 3 and a 6, he has 5 possibilities to insert the wooden pins into the playing field:

- 1) 9 can be covered
- 2) 8 and 1 can be covered
- 3) 7 and 2 can be covered
- 4) 6 and 3 can be covered
- 5) 5 and 4 can be covered

- 2) Only one or two numbers may be covered at a time. With each throw, the player must make one of these two moves.
- 3) Now the same player continues to throw the dice until either all numbers are covered or he cannot cover any numbers.
- 4) If the player can no longer cover any more number, the remaining uncovered numbers are added together.
- 5) If the first player cannot make another move, the next player can try his luck.  
The playing field is set up again in the start position; all the numbers are uncovered.  
And so the game continues, with the players taking it in turns to go.

Have fun playing and good luck with the dice!

## Shut the box

Un jeu de dés et de hasard pour 2 joueurs

1 plateau de jeu avec chiffres imprimés, 12 pions en bois, 2 dés

### **But du jeu**

Le but du jeu est de recouvrir tous les chiffres ou le plus de chiffres possibles sur le plateau de jeu avec les pions en bois. Le gagnant est le joueur qui parvient à couvrir tous les chiffres avec les pions. Si des chiffres restent visibles, leurs valeurs sont additionnées et c'est le joueur avec le plus petit score qui remporte la partie.

### **Les règles**

1) Le plus jeune joueur commence et lance les deux dés. Si par exemple il obtient un 3 et un 6, il a 5 options pour poser des pions en bois sur le plateau de jeu :

- 1) il peut recouvrir le 9
- 2) il peut recouvrir le 8 et le 1
- 3) il peut recouvrir le 7 et le 2
- 4) il peut recouvrir le 6 et le 3
- 5) il peut recouvrir le 5 et le 4

2) Seuls un ou deux chiffres peuvent être recouverts.

À chaque lancer, le joueur doit effectuer l'un de ces deux mouvements.

3) Le joueur dont c'est le tour lance les dés jusqu'à ce que tous les chiffres soient recouverts ou qu'il ne puisse plus en recouvrir.

4) Si le joueur ne peut plus recouvrir de chiffres, il doit alors additionner les chiffres restés découverts pour obtenir son score.

5) Si le joueur ne peut plus jouer, c'est alors au joueur suivant de tenter sa chance.

Pour refaire une partie, on remet le plateau de jeu dans sa position initiale avec tous les chiffres découverts. Les joueurs jouent ainsi à tour de rôle.

Amusez-vous bien et bonne chance aux dés !

## Cierra la caja

Juego de dados y azar para 2 jugadores.

1 tablero con cifras impresas, 12 fichas de madera, 2 dados

### Objetivo del juego

El objetivo del juego es cubrir el mayor número de cifras del tablero, o incluso todas ellas, con las fichas de madera. Gana el jugador que consiga cubrir todas las cifras con las fichas. Si quedan cifras visibles, se suma su valor. Gana el jugador que obtenga el resultado más bajo, es decir, la menor puntuación.

### Normas del juego

1) Empieza el jugador más joven lanzando los dos dados. Si, por ejemplo, saca un 3 y un 6, puede colocar las fichas de madera en el tablero de 5 modos distintos:

- 1) Puede cubrir el número 9
- 2) Puede cubrir los números 8 y 1
- 3) Puede cubrir los números 7 y 2
- 4) Puede cubrir los números 6 y 3
- 5) Puede cubrir los números 5 y 4

- 2) En todo caso, solo puede cubrir 1 o 2 cifras. En cada tirada de dados, el jugador debe hacer una de estas dos acciones.
- 3) El mismo jugador sigue tirando los dados hasta que logre cubrir todas las cifras, o bien hasta que ya no pueda cubrir ninguna más.
- 4) Si el jugador ya no puede cubrir ninguna cifra más, debe sumar la puntuación de las cifras visibles.
- 5) Cuando el primer jugador no consiga hacer ningún movimiento, el otro jugador puede probar suerte.

El tablero vuelve a dejarse como al principio; se descubren todas las cifras. Y sigue el juego, por turnos.

Esperamos que os divirtáis y tengáis mucha suerte tirando los dados.

# Shut the box

Een dobbel- en kansspel voor 2 spelers.

1 speelveld met ingedrukte cijfers, 12 houten pennen, 2 dobbelstenen

## **Doel van het spel**

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk of alle cijfers op het speelveld met de houten pennen af te dekken. De speler die erin slaagt om alle cijfers af te dekken, is de winnaar.

Als geen enkel cijfer wordt afgedekt, worden deze cijfers samengegeteld en wint de speler met de kleinste som of de minste punten.

## **De regels**

1) De jongste speler gooit met beide dobbelstenen. Als hij bijvoorbeeld een 3 en een 6 gooit, heeft hij 5 mogelijkheden om de houten pennen in het speelveld te steken:

- 1) 9 kan worden afgedekt
- 2) 8 en 1 kunnen worden afgedekt
- 3) 7 en 2 kunnen worden afgedekt
- 4) 6 en 3 kunnen worden afgedekt
- 5) 5 en 4 kunnen worden afgedekt

2) Er mogen telkens slechts één of 2 cijfers worden afgedekt.

Bij elke dobbelbeurt moet de speler een van deze twee handelingen uitvoeren.

3) Nu blijft dezelfde speler gooien tot ofwel alle cijfers zijn afgedekt of tot hij geen cijfer meer kan afdekken.

4) Als de speler geen cijfer meer kan afdekken, worden de overblijvende, niet-afgedekte cijfers opgeteld.

5) Als de eerste speler geen handeling meer kan uitvoeren, mag de volgende speler zijn kans wagen.

Het speelveld wordt weer in de uitgangspositie gebracht; alle getallen zijn weer zichtbaar. Zo gaat het om de beurt.

Wij wensen je veel plezier en het nodige geluk met de dobbelstenen.

# Shut the box

Et terningespil for 2 spillere, hvor tilfældighederne afgør, hvem der vinder.

1 spilleplade med påtrykte tal, 12 træpinde, 2 terninger

## **Formål med spillet**

Formål med spillet er at dække så mange tal på spillepladen som muligt, helst alle, med træpindene. Den spiller, som dækker alle tal med træpinde, har vundet. De tal, der stadig er synlige, tælles sammen. Den spiller med det laveste samlede tal har vundet.

## **Reglerne**

1) Den yngste spiller kaster begge terninger. Hvis han for eksempel kaster en treer og en sekser, har han fem muligheder for at dække tallene på spillepladen:

- 1) Han kan dække 9
- 2) Han kan dække 8 og 1
- 3) Han kan dække 7 og 2
- 4) Han kan dække 6 og 3
- 5) Han kan dække 5 og 4

2) Man må kun dække et eller to tal ad gangen.

Spilleren skal dække et eller to tal ved hvert kast.

3) Den samme spiller bliver ved med at kaste terningerne, indtil enten alle tallene er dækket eller han ikke kan dække flere tal.

4) Hvis spilleren ikke kan dække flere tal, tælles de resterende, synlige tal sammen.

5) Hvis den første spiller ikke kan dække flere tal, går turen videre til den næste spiller.

Spillepladen gøres klar igen ved at alle tal igen gøres synlige. Således fortsætter spillet.

Vi ønsker jer god fornøjelse og held og lykke.

## Chiudi la scatola

Un gioco di dadi e di fortuna per 2 giocatori.

1 tavoliere con numeri stampati, 12 pedine di legno, 2 dadi

### Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è di coprire con le pedine il maggior numero possibile o tutti i numeri sul tavoliere. Vince il giocatore che riesce a coprire con le pedine tutti i numeri. Qualora dei numeri restassero scoperti, questi numeri verranno contati. Vincerà il giocatore che ottiene la somma più bassa ovvero con il minor punteggio.

### Le regole

1) Il giocatore più giovane lancia i due dadi. Se ad esempio ottiene un 3 e un 6, avrà le 5 possibilità seguenti di collocare le pedine sul tavoliere:

- 1) potrà coprire il 9
- 2) potrà coprire l'8 e l'1
- 3) potrà coprire il 7 e il 2
- 4) potrà coprire il 6 e il 3
- 5) potrà coprire il 5 e il 4

2) Si possono coprire solo uno o due numeri per volta.

Con ogni lancio il giocatore ha solo una di queste due possibilità.

3) Ora lo stesso giocatore continua a lanciare i dadi fino a coprire tutti i numeri, oppure finché ha la possibilità di coprire numeri.

4) Se il giocatore non ha più la possibilità di coprire numeri, si conteggeranno i numeri scoperti restanti.

5) Se il primo giocatore non può più continuare, viene il turno del giocatore successivo. Il tavoliere viene quindi rimesso in posizione iniziale scoprendo tutti i numeri. Si procede così, a turno.

Vi auguriamo buon divertimento, e la necessaria fortuna nel lancio dei dadi.

## Shut the box

Um jogo de dados e sorte para 2 jogadores.

1 tabuleiro de jogo com números impressos,  
12 pinos de madeira, 2 dados

### Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é cobrir com os pinos de madeira todos os números no tabuleiro de jogo ou o maior número possível. Ganha o jogador que conseguir cobrir todos os números com os pinos. Se restarem números visíveis, estes são somados e ganha o jogador com a soma ou número de pontos mais baixo.

### As regras

1) O jogador mais novo lança os dois dados. Se lançar, por exemplo, um 3 e um 6, tem 5 possibilidades para colocar os pinos de madeira no tabuleiro de jogo:

- 1) pode cobrir o 9
- 2) pode cobrir o 8 e o 1
- 3) pode cobrir o 7 e o 2
- 4) pode cobrir o 6 e o 3
- 5) pode cobrir o 5 e o 4

2) É apenas permitido cobrir um ou 2 números.

Após cada lançamento dos dados, o jogador tem que efetuar uma destas jogadas.

3) Agora, o mesmo jogador volta a lançar os dados até cobrir todos os números ou até que não seja possível cobrir mais números.

4) Quando o jogador deixar de poder cobrir números, somam-se os números cobertos.

5) Quando o primeiro jogador não puder efetuar mais nenhuma jogada, o jogo continua com o jogador seguinte.

O tabuleiro de jogo é colocado novamente na posição inicial; são cobertos todos os números. Todos os jogadores jogam na sua vez.

Divirtam-se e boa sorte ao lançar os dados.

## Zamknij pudełko

Losowa gra z użyciem kostki dla 2 graczy

1 pudełko do gry z nadrukowanymi cyframi, 12 drewnianych żetonów, 2 kostki

### Cel gry

Celem gry jest zakrycie drewnianymi żetonami jak największej liczby cyfr lub wszystkich cyfr w pudełku. Wygrywa ten z graczy, któremu uda się zakryć żetonami wszystkie cyfry. Jeżeli jakieś cyfry nie zostaną zakryte w trakcie gry, zostają one zsumowane. Zwycięzcą jest wówczas ta osoba, która uzyska niższy wynik.

### Zasady gry

1) Młodszy z graczy rzuca obiema kostkami. Gdy wyrzuci na przykład 3 i 6, ma 5 możliwości zakrycia cyfr w pudełku:

- 1) Może zakryć cyfrę 9.
- 2) Może zakryć cyfry 8 i 1.
- 3) Może zakryć cyfry 7 i 2.
- 4) Może zakryć cyfry 6 i 3.
- 5) Może zakryć cyfry 5 i 4.

- 2) Można zakryć tylko jedną lub 2 cyfry.  
Po każdym rzucie gracz musi wykonać jeden z powyższych ruchów: zakryć 1 lub 2 cyfry.
- 3) Ten sam gracz rzuca kostką tak długo, aż zakryje wszystkie cyfry lub do momentu, aż nie będzie mógł już zakryć żadnych cyfr.
- 4) Jeżeli gracz nie ma możliwości zakrycia żadnej z cyfr, sumuje swoje pozostałe, niezakryte cyfry.
- 5) Gdy pierwszy z graczy nie może już wykonać żadnego ruchu, swojego szczęścia próbuje druga osoba.  
Cyfry w pudełku należy ustawić w pozycji początkowej – wszystkie cyfry są odkryte.  
Gracze grają na zmianę w ten sam sposób.

Życzymy przyjemnej gry i szczęścia przy rzucaniu kostką.

## Закрой коробку

Игра с кубиками на удачу для 2 игроков.

1 игровое поле с вдавленными в поверхность цифрами, 12 деревянных фишек, 2 кубика

### Цель игры

Цель игры – закрыть на игровом поле как можно больше, а лучше все цифры с помощью деревянных фишек. Победителем становится игрок, которому удалось закрыть все цифры с помощью фишек. Оставшиеся открытыми цифры суммируются, и игрок с самой меньшей суммой или минимальным количеством очков становится победителем.

### Правила

1) Самый младший игрок бросает оба кубика. Если он выбрасывает, например, 3 и 6, у него есть 5 возможностей вставить деревянные фишки в игровое поле:

- 1) можно закрыть 9
- 2) можно закрыть 8 и 1

- 3) можно закрыть 7 и 2
  - 4) можно закрыть 6 и 3
  - 5) можно закрыть 5 и 4
- 2) Всегда можно закрыть только одну или 2 цифры.
- При каждом броске игрок должен сделать один из двух ходов.
- 3) Тот же игрок бросает кубики до тех пор, пока он не закроет все цифры, либо пока он не сможет закрыть ни одной цифры.
  - 4) Если игрок не может закрыть больше ни одной цифры, остальные, открытые цифры суммируются.
  - 5) Если игрок больше не может сделать ни одного хода, может испытать свою удачу следующий игрок.
- Игровое поле снова устанавливается в исходное положение; все числа открываются. Игра продолжается таким образом.

Желаем Вам хорошо провести время, и пусть ваши кубики принесут удачу.

# (CN) 数字翻牌游戏

适合两个人玩的掷骰子互动游戏

1 个游戏盘(含印刻数字牌)、12 个小木棍, 2 个骰子

## 游戏目标

游戏目标是用小木棍尽量将所有数字牌翻到游戏面板上。率先用木棍将所有数字牌都翻下的玩家获胜。如果还有未翻下的数字牌，则将其数字相加，总分最少的玩家获胜。

## 游戏规则

1) 年龄最小的玩家优先开始抛出两个骰子。例如, 如果该玩家掷出一个 3 和一个 6, 则有 5 种方式可以翻牌:

- 1) 翻下 9
- 2) 翻下 8 和 1
- 3) 翻下 7 和 2
- 4) 翻下 6 和 3
- 5) 翻下 5 和 4

2) 每次只能翻下一个或两个数字牌。

每次掷骰子时, 玩家只能选择其中一种方式进行翻牌。

- 3) 现在由同一个玩家掷骰子，直到将所有数字牌翻下或者无牌可翻。
- 4) 如果该玩家无牌可翻，则统计剩余未翻下的数字牌。
- 5) 如果第一位玩家已无牌可翻，则由下一位玩家开始掷骰子翻牌。

将游戏盘恢复到初始状态；使所有的数字牌展示出来。玩家如此依次进行游戏。

祝你们好运，玩得开心！

# goki

Roseburger Str. 30  
21514 Güster

GERMANY

Art.-No: 56774

Batch-No.: