

DOUBLE SHUTTER™



DOUBLE SHUTTER



QUICK RULES

Get ready to shut the Super Box!

Roll the dice and add up the dots to shut the tiles of your choice.

The tile total must match the dot total in any combination you want.

Throw the dice until no more tiles can be shut. The player with the lowest remaining tile total wins the round. Shut all the tiles in the Super Box and double your points!

Double Shutter is an enticing and irresistible game that combines tactical choices, luck and fun for the whole family.

ORIGINS

"Shut The Box" was created during the 17th Century in Normandy, France. "Double Shutter", originating from the same region, is an interesting evolution of the original game: shutting two rows instead of one allows for more combinations and strategy!

OBJECT OF THE GAME

Shut the Super Box (shut all the tiles) or have the lowest remaining tile total.

PLAYING THE GAME

To Start:

Have a piece of paper and a pencil handy to keep score. Designate a scorekeeper. Make sure all the tiles are flipped up. Each player rolls a die to determine the turn order. The player with the highest roll starts the game.

Rounds and Turns:

One round of the game consists of each player taking turns trying to beat the lowest total.

A player throws the dice into the box and adds up the dots. This total can be broken down into any combination of numbers that correspond to the dot total.

For example, if the total is 8, the player could choose one of the following combinations of numbers if they are available to be shut:

- 8
- 7 & 1
- 6 & 2
- 6 & 1 & 1
- 5 & 3
- 5 & 2 & 1
- 4 & 4
- 4 & 3 & 1
- 4 & 2 & 2
- 4 & 2 & 1 & 1
- 3 & 3 & 2
- 3 & 3 & 1 & 1
- 3 & 2 & 2 & 1

After choosing a combination of numbers, the player shuts the corresponding tiles. The player can only shut a tile from the second row if the tile in front of it has already been shut.

The player keeps throwing the dice to shut additional tiles.

Once a tile is flipped it stays shut.

When the total points on the uncovered tiles are six or fewer, players can choose to throw only one die.

On each throw the entire dot total must be used: if it cannot, no tiles are shut for that throw and the turn is over.

Once a turn is over, total the numbers on the tiles that are still up.

All numbers still showing in the first row count for double.

If this total is the lowest for the round, remember it, it is now the new total to beat!

Scoring:

A round consists of each player taking turns trying to beat the lowest total. Each time there is a new lowest total in the round all other players have one try to beat it. The round ends when all the other players cannot beat the lowest total. The player with the lowest standing total for the round wins the round and scores 1 point.

If a player shuts the Super Box, all other players have one try to shut the Super Box. If nobody succeeds, the player who shut the Super Box wins the round and scores 2 points.

The scorekeeper takes note of each player's score with a pencil and paper.

Winning the Game:

Players decide before starting how many rounds they want to play. The player with the highest score wins the game.

GAME OPTION:

Multiplayer variation: last One Standing - 2 to 4 players

Regular rules on how to throw dice and flip tiles apply in this variation. The game is played in rounds. Use a piece of paper to keep score. In each round throw the dice to determine the play order (highest score starts). Players take turns throwing the dice ONCE and flipping tiles corresponding to their throw.

You are out of the round if you cannot flip tiles corresponding to your dice combination.

The other players continue to play and flip tiles until only one player remains or someone «shuts the super box».

1- If you shut the box, score 4 points. A new round starts.

2- If you are the only player remaining, you have 2 choices:

- a- Your turn ends and you score 1 point. A new round starts.
- b- You continue your turn by throwing the dice one last time.
 - If you succeed in throwing a combination you can flip, you score 2 points.
 - If you "shut the Super Box" you score 4 points.
 - If you miss, you do not score anything. In any case, a new round starts.

Winning the game:

The first player to score 5 points wins the game.

Solitaire:

Players try to master the game and shut all the tiles in the Super Box.



DOUBLE SHUTTER



RÈGLES RAPIDES

Soyez prêts à fermer la Super Boîte !

Lancez les dés et additionnez-les pour basculer les touches chiffrées de votre choix. Le total des touches doit correspondre au total des dés quelque soit la combinaison choisie.

Lancez les dés jusqu'à ce que plus aucune touche ne puisse être abaissée. Le joueur avec le total de touches restantes le plus faible remporte la manche. Fermez toutes les touches de la Super Boîte pour doubler vos points !

Double Shutter est un jeu irrésistible qui combine stratégie, chance et amusement pour toute la famille.

ORIGINES

Le «45» a été créé au XVIIIème siècle en Normandie, France.

Le «Double Shutter», originaire de la même région, est une excellente variante du jeu original : fermer deux rangées de touches au lieu d'une permet plus de combinaisons et de stratégie !

BUT DU JEU

Fermer la Super Boîte (basculer toutes les touches) ou obtenir le plus petit total de touches restantes.

DÉROULEMENT DU JEU

Préparation du Jeu :

Prenez une feuille de papier et un stylo pour noter les scores.

Désignez un responsable du score.

Assurez-vous que toutes les touches soient relevées.

Chaque joueur lance un dé pour déterminer l'ordre de passage.

Le joueur avec le dé le plus élevé commence la partie.

Manches et Tours :

Une manche consiste à ce que chaque joueur essaie d'obtenir le plus petit total de touches restantes.

Le premier joueur lance les dés dans la boîte et les additionne.
Ce total peut être décliné en combinaisons de chiffres, dont la somme est égale au total des dés.

Par exemple, si le total est 8, le joueur pourra choisir une des combinaisons suivantes si elle disponible.

- 8
- 7 & 1
- 6 & 2
- 6 & 1 & 1
- 5 & 3
- 5 & 2 & 1
- 4 & 4
- 4 & 3 & 1
- 4 & 2 & 2
- 4 & 2 & 1 & 1
- 3 & 3 & 2
- 3 & 3 & 1 & 1
- 3 & 2 & 2 & 1

Après avoir choisi une combinaison de chiffres, le joueur bascule les touches correspondantes. Le joueur ne peut abaisser une touche de la deuxième rangée que si la touche placée devant a déjà été basculée. Le joueur continue de lancer les dés pour basculer plus de touches. Une fois la touche abaissée, elle ne peut plus être relevée.

Quand le total des points des touches restantes est inférieur ou égal à 6, le joueur peut choisir de lancer un seul dé.

À chaque lancer, la totalité des points indiqués par les dés doit être utilisée, si c'est impossible, aucune touche n'est abaissée et le tour du joueur est terminé.

Une fois le tour terminé, ce joueur additionne les chiffres indiqués sur les touches restantes: les touches de la première rangée comptent double, et les touches de la seconde rangée comptent simple. Si le total obtenu est le plus petit de la manche, il devient le nouveau total à battre.

Score :

Une manche consiste à ce que chaque joueur essaie d'obtenir le plus petit total de touches restantes. Chaque fois qu'il y a un nouveau total plus petit, tous les joueurs ont un essai pour le battre.

La partie se termine quand tous les autres joueurs n'ont pas réussi à battre le plus petit total. Le joueur ayant réalisé ce meilleur total gagne la manche et marque 1 point.

Si un joueur ferme la Super Boîte, tous les autres joueurs ont un essai pour fermer la Super Boîte à leur tour. Si personne n'y parvient, le joueur ayant fermé la Super Boîte gagne la manche et marque 2 points.

Le responsable du score note alors les scores sur une feuille de papier.

Gagner la Partie :

Les joueurs décident du nombre de manches au début de la partie. Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.

OPTION DE JEU

Variante Multijoueurs : Dernier Debout! - 2 à 4 joueurs

Dans cette variante, On applique les règles habituelles sur la façon de jeter les dés et de basculer les touches.

Le jeu se joue en plusieurs manches. Utilisez une feuille de papier pour conserver le score. À chaque manche, jetez les dés pour déterminer un premier joueur. Le joueur ayant le score le plus élevé commence, puis on joue dans le sens horaire.

Chacun leur tour, les joueurs lancent les dés une fois et basculent immédiatement les touches correspondant à leur lancer.

Vous êtes éliminés de la manche si vous ne pouvez basculer aucune touches correspondant à votre combinaison de dés.

Les autres joueurs continuent la partie jusqu'à ce qu'il y n'y ait plus qu'un seul joueur ou si un des joueurs réussit à "fermer la boîte" en basculant les dernières touches.

1- Si vous fermez la boîte, marquez à 4 points. Un nouveau cycle commence.

2- Si vous êtes le seul joueur restant, vous avez deux choix:

a- votre tour est terminé et vous marquez 1 point. Un nouveau cycle commence.

b- Vous continuez votre tour en jetant les dés une dernière fois.

- Si vous réussissez à lancer une combinaison vous pouvez basculer des touches, vous marquez deux points.

- Si vous «basculez toutes les touches,» vous marquez 4 points.

- Si vous échouez, vous ne marquez rien.

Dans tous les cas, un nouveau cycle commence.

Gagner la Partie :

Le premier joueur à marquer 5 points gagne la partie.

Solitaire :

Les joueurs essaient de maîtriser le jeu et de basculer toutes les touches.

DOUBLE SHUTTER



¡Prepárate para cerrar la Súper Caja!

Arroja los dados y suma los puntos obtenidos para tumbar las fichas de tu elección. El total de puntos en fichas debe igualar al total de puntos obtenidos en los dados en cualquier combinación que escojas.

Arroja los dados hasta que no puedas tumbar más fichas. El jugador con la menor cantidad total remanente en fichas gana la ronda.

¡Tumba todas las fichas en la Súper Caja y dobla tu puntaje!

Double Shutter es un juego que combina elecciones tácticas, suerte y diversión para toda la familia.

ORÍGENES

"Cierra La Caja" fue creado durante el siglo 17 en Normandía, Francia. "Double Shutter", que tuvo su origen en la misma región, es una interesante evolución del juego original: tumbando dos hileras en vez una, ¡permite más combinaciones y estrategias!

¡Si este total es el más bajo de esa ronda, recuérdalo, porque ahora es el nuevo total a vencer!

OBJETIVO DEL JUEGO

Tumbar la Súper Caja o tener la menor cantidad total en fichas que no hayan sido tumbadas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Para comenzar:

Debes tener a mano un pedazo de papel y un bolígrafo para anotar los puntajes.

Designa a una persona para que vaya anotando los puntajes.

Asegúrate de que todas las fichas estén en pie.

Cada jugador arroja un dado para determinar el orden de los turnos.

El jugador que obtiene el puntaje más alto arrojando los dados, comienza la partida.

Rondas y Turnos:

Una ronda consiste en que cada jugador tenga un turno para tratar de vencer el total más bajo.

Un jugador arroja los dados en la caja y suma los puntos obtenidos.

Este total puede ser repartido en cualquier combinación de números que corresponda al total de puntos obtenidos en los dados.

Por ejemplo, si el total es 8, el jugador podría escoger una de las siguientes combinaciones de números si están disponibles para ser tumbados:

- 8
- 7 y 1
- 6 y 2
- 6 y 1 y 1
- 5 y 3
- 5 y 2 y 1
- 4 y 4
- 4 y 3 y 1
- 4 y 2 y 2
- 4 y 2 y 1 y 1
- 3 y 3 y 2
- 3 y 3 y 1 y 1
- 3 y 2 y 2 y 1

Si un jugador cierra la Súper Caja, todos los demás jugadores tienen una oportunidad para cerrar la Súper Caja. Si nadie lo logra, el jugador que cierre la Súper Caja gana la ronda y se anota 2 puntos.

El encargado de anotar los puntajes lleva la cuenta del puntaje de cada jugador con un bolígrafo y un papel.

Para ganar el juego:

Antes de comenzar, los jugadores deciden cuántas rondas quieren jugar. Gana el jugador con mayor puntaje.

OPCIONES DE JUEGO:

Variación Multijugador: El Que Más Aguanta - 2 ó 4 jugadores.

En esta variación, se aplican las reglas normales de lanzar dados y voltear fichas. El juego se juega por rondas. Utiliza una hoja de papel para anotar el puntaje.

En cada ronda, lanza los dados para determinar el orden de juego (comienza el jugador con la tirada mas alta).

Los jugadores se toman turnos lanzando los dados UNA VEZ, y luego volteando las fichas correspondientes a lo que indican los dados.

Perderás tu turno si la combinación de los dados que lanzaste no te permiten voltear al menos una ficha. Los otros jugadores continúan jugando y volteando



fichas hasta que quede sólo un jugador, o si no, hasta que alguien "cierre la supercaja".

1- Si cierras la caja, adquieres 4 puntos. Luego comienza una nueva ronda.

2- Si eres el último jugador que permanece en el juego, tienes dos opciones:

a- Termina tu turno, y anotas 1 punto. Luego comienza una nueva ronda.

b- Continuas tu turno al lanzar los dados por última vez.

- Si lanzas una combinación acertada para voltear, anotas 2 puntos.
- Si "cierras la supercaja" anotas 4 puntos.
- Si fallas, no anotas ningún punto. De todas maneras comienza una nueva ronda.

Para ganar el juego:

El primer jugador en anotar 5 puntos gana el juego.

Solitario:

Los jugadores intentan completar el juego y cerrar todas las fichas en la Súper Caja.



DOUBLE SHUTTER



KURZREGEL

Schließe die Super-Box!

Wirf die Würfel und zähle die Würfelaugen zusammen, um die Klappen Deiner Wahl zu schließen, d.h. herunterzuklappen. Die Summe auf den Klappen (in jeder gewünschten Kombination) muss der Summe der Würfelaugen entsprechen.

Es wird solange gewürfelt, bis keine Klappen mehr geschlossen werden können. Wer die niedrigste Summe auf den übrig gebliebenen Klappen hat, gewinnt die Runde. Wenn Du alle Klappen in der Super-Box schließt, erhältst Du die doppelten Punkte! Double Shutter ist ein reizvolles und mitreißendes Spiel, in dem sich Taktik, Glück und Spaß für die ganze Familie vereinen.

URSPRUNG

«45», auch «Ferner la Boîte» genannt, wurde im 17. Jahrhundert in der Normandie (Frankreich) erfunden.

«Double Shutter», das aus der gleichen Gegend stammt, ist eine interessante Weiterentwicklung des ursprünglichen Spiels: Zwei Reihen statt nur eine zu schließen ermöglicht mehr Kombinationen und Strategie!

SPIELZIEL

Die Super-Box (d.h. alle Klappen) zu schließen oder die niedrigste Summe auf den übrig gebliebenen Klappen zu haben.

SPIELVERLAUF

Vorbereitung:

Haltet Stift und Papier bereit, um den Punktestand zu notieren.

Legt fest, wer die Punkte aufschreibt.

Sorgt dafür, dass alle Klappen aufrecht stehen.

Um die Zugreihenfolge zu bestimmen, wirft jeder einen Würfel; der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel.

Runden und Spielzüge:

In jeder Runde versuchen alle Spieler reihum, auf ihren eigenen verbleibenden Klappen die niedrigste Summe zu erzielen. Wirf die Würfel in die Box und zähle die Würfelaugen zusammen. Diese Summe kann auf jede beliebige Kombination von Zahlen verteilt werden, solange alle zusammen die betreffende Summe ergeben. Beträgt die Summe z.B. 8, kannst Du eine der folgenden Zahlenkombinationen wählen, sofern sie noch umgeklappt werden können:

- 8
- 7 & 1
- 6 & 2
- 6 & 1 & 1
- 5 & 3
- 5 & 2 & 1
- 4 & 4
- 4 & 3 & 1
- 4 & 2 & 2
- 4 & 2 & 1 & 1
- 3 & 3 & 2
- 3 & 3 & 1 & 1
- 3 & 2 & 2 & 1

Nachdem Du Dich für eine Zahlenkombination entschieden hast, schließt Du die entsprechenden Klappen. Eine Klappe aus der zweiten Reihe kann nur geschlossen werden, wenn die Klappe in der vorderen Reihe bereits geschlossen wurde.

Würfle weiter, um noch mehr Klappen zu schließen. Sobald eine Klappe heruntergeklappt wurde, bleibt sie geschlossen. Wenn die Summe auf den noch aufrecht stehenden Klappen sechs oder weniger beträgt, kannst Du Dich dafür entscheiden, nur einen Würfel zu werfen.

Bei jedem Wurf musst Du die gesamte Augenzahl verwenden. Ist Dir das nicht möglich, darfst Du für diesen Wurf keine Klappen mehr schließen, und Dein Zug ist vorbei. Sobald Dein Zug beendet ist, zählst Du die Ziffern auf den noch aufrecht stehenden Klappen zusammen. Alle noch sichtbaren Zahlen in der ersten Reihe zählen doppelt. Merke Dir diese Summe, wenn sie die bisher niedrigste in der laufenden Runde ist – dies ist von nun an der neue Tiefststand, den es zu unterbieten gilt!

Wertung:

In jeder Runde versucht jeder Spieler reihum, auf seinen verbleibenden Klappen die niedrigste Summe zu erzielen. Immer wenn es in der laufenden Runde einen neuen Tiefststand gibt, haben alle Mitspieler einen Versuch, ihn zu unterbieten.

Die Runde endet, wenn keiner der Spieler den Tiefststand unterbieten kann. Dann gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Summe auf seinen verbleibenden Klappen die Runde und erhält dafür 1 Punkt.

Wenn jemand die Super-Box schließt, haben alle Mitspieler noch einen Versuch, es ihm gleichzutun. Gelingt dies niemandem, gewinnt der Spieler, der die Super-Box geschlossen hat, die Runde und erhält dafür 2 Punkte. Der Punktestand für jeden Spieler wird notiert.

Das Spiel gewinnen:

Vor Spielbeginn einigen sich die Spieler auf die Zahl der Runden, die sie spielen wollen.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtpunktestand gewinnt das Spiel.

SPIELVARIANTEN

Mehrspieler-Variante: «Last One Standing» - für 2 – 4 Spieler

Für diese Variante gelten die Regeln des Grundspiels für das Würfeln und das Schließen von Klappen.

Es werden mehrere Runden gespielt. Notiere den Punktestand auf einem Blatt Papier.

In jeder Runde wird die Zugreihenfolge per Würfelwurf bestimmt (der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt).

Die Spieler werfen abwechselnd die Würfel – aber nur EINMAL – und schließen die Klappen entsprechend ihrem Wurf Ergebnis.

Du scheidest aus der laufenden Runde aus, wenn Du Deiner Würfelkombination zufolge keine Klappen schließen kannst.

Die Mitspieler schließen weiterhin Klappen, bis nur ein Spieler übrig bleibt oder jemand die Super-Box schließt.

1- Wenn Du die Box schließt, erhältst Du 4 Punkte. Eine neue Runde beginnt.

2- Wenn Du der einzige verbleibende Spieler bist, hast Du 2

Möglichkeiten:

a- Beende Deinen Zug. Du erzielst 1 Punkt, und eine neue Runde beginnt.

b- Setze Deinen Zug fort, indem Du die Würfel noch einmal wirfst.

• Schaffst Du es, eine Kombination zu würfeln, mit der Du Klappen schließen kannst, erhältst Du 2 Punkte.

• Wenn Du die Super-Box schließt, erhältst Du 4 Punkte.

• Gelingt Dir dies nicht, punktest Du gar nicht.

• Auf jeden Fall beginnt eine neue Runde.

Das Spiel gewinnen:

Wer als erster 5 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Solitärvariante:

Hierbei versucht man alle Klappen in der Super-Box zu schließen.



DOUBLE SHUTTER



REGOLE VELOCI

Chiudi la superscatola!

Lancia i dadi e individua la combinazione per abbassare le tessere desiderate. La somma dei loro punti deve corrispondere con il risultato ottenuto con i dadi, in una combinazione a scelta.

Rilancia i dadi finché riesci ad eseguire le tue combinazioni. Vince il giocatore con il totale più basso sommando il valore delle tessere residue. Se riesce ad abbassare tutte le tessere nella superscatola, raddoppia i suoi punti.

Double Shutter è un coinvolgente ed irresistibile gioco che combina scelte tattiche, fortuna e divertimento per tutta la famiglia.

ORIGINI

Il gioco «45» detto anche SHUT THE BOX è stato creato nel 17esimo secolo in Normandia, Francia.

"Double Shutter", che ha origine nella stessa regione, è una evoluzione interessante del gioco originale: abbassando due file di numeri invece di una sola si hanno più combinazioni e strategie!

SCOPO DEL GIOCO

Chiudere la superscatola (abbassare tutte le tessere) o rimanere con il valore più basso delle tessere residue.

SVOLGIMENTO

Per iniziare:

Prendete carta e matita per annotare il punteggio.

Designate il segnapunti.

Mettete in piedi tutte le tessere (con i valori invista).

Per determinare chi comincia, ogni giocatore lancia un dado; inizia chi ha il valore più alto.

Manches e turni:

Una manche del gioco comprende un turno per ogni giocatore per cercare di ottenere un totale più basso possibile.

Lancia i dadi nella scatola e fai la somma. A scelta del giocatore questa somma può essere suddivisa in qualsiasi modo.

Se la somma è 8, per esempio, puoi scegliere una delle seguenti combinazioni, se ci sono ancora disponibili le corrispondenti tessere da abbassare:

- 8
- 7 & 1
- 6 & 2
- 6 & 1 & 1
- 5 & 3
- 5 & 2 & 1
- 4 & 4
- 4 & 3 & 1
- 4 & 2 & 2
- 4 & 2 & 1 & 1
- 3 & 3 & 2
- 3 & 3 & 1 & 1
- 3 & 2 & 2 & 2 & 1

Dopo aver scelto una combinazione di numeri, abbassa le tessere corrispondenti. Puoi chiudere una tessera della seconda fila solo se quella davanti è già stata chiusa.

Procedi e lancia ancora i dadi per abbassare altre tessere.

Una tessera abbassata non può più essere rimessa in piedi.

Se la somma dei numeri sulle tessere non ancora abbassate è di 6 o meno, puoi scegliere di lanciare un dado solo.

Dopo ogni lancio devi usare tutti i punti ottenuti. Se questo non è possibile, non puoi abbassare alcuna tessera ed il tuo turno è finito.

Quando un turno è finito, vanno sommati i numeri sulle tessere rimaste.

Tutti i numeri ancora visibili nella prima fila contano il doppio.

Alla fine di una manche, quella che risulta essere la somma più bassa dei punti residui viene annotata ed è il nuovo obiettivo da battere.

Punteggio:

Una manche consiste di un turno per ogni giocatore e ciascuno cerca di ottenere il totale più basso.

Ogni volta che c'è un nuovo totale più basso, tutti gli altri giocatori hanno un turno per cercare di batterlo. Una giro finisce quando nessuno degli altri giocatori è riuscito a battere il totale più basso. Il giocatore che aveva stabilito questo totale vince la manche e ottiene 1 punto.



Se un giocatore chiude la superscatola (cioè abbassa tutte le tessere), gli altri giocatori hanno un turno per cercare di fare altrettanto. Se nessuno ci riesce, il giocatore che ha chiuso la superscatola vince la manche ed ottiene 2 punti. Si annotano i punteggi ottenuti.

Vincita:

Prima di cominciare i giocatori decidono quante manche vogliono giocare.

Alla fine delle manche, il giocatore con più punti, vince.

OPZIONI

Variante per più giocatori: Chi resta per ultimo - per 2-4 giocatori in questa variante valgono le regole standard per il lancio dei dadi e per abbassare le tessere. Si gioca in più manche. Servono carta e matita per annotare i punti.

In ogni manche si lanciano i dadi per determinare l'ordine in cui giocare (inizialmente il numero più alto). A turno, i giocatori lanciano i dadi **UNA SOLA VOLTA** e abbassano le tessere corrispondenti. Se non puoi abbassare tessere secondo il tuo risultato, sei fuori da questa manche.

Gli altri giocatori continuano finché ne rimane uno solo oppure finché un giocatore "chiude la superscatola".

1. Se tu chiudi la superscatola, ottieni 4 punti e si comincia una nuova manche.

2. Se sei l'unico giocatore rimasto hai 2 scelte:

- a) termini subito e prendi un punto. Si comincia una nuova manche.
- b) vai avanti e lanci un'ultima volta.

• Se riesci ad ottenere un risultato che puoi utilizzare per abbassare altre tessere, prendi 2 punti.

• Se puoi "chiudere la superscatola", prendi 4 punti

• Se il lancio non riesce, non prendi punti.

• In ogni caso si comincia una nuova manche.

Vincita:

Il primo giocatore che arriva a 5 punti, vince.

Solitario:

In questa maniera i giocatori perfezionano la loro conoscenza del gioco e si allenano per riuscire ad abbassare tutte le tessere della superscatola.

DOUBLE SHUTTER



SLUIT DE SUPER BOX!

Werp de dobbelstenen, tel de punten bij elkaar en klap de genummerde stenen van je keuze neer. Het totaal van de punten van de stenen die je neerklappt moet gelijk zijn aan het totaal aantal punten van de dobbelstenen.

Werp de dobbelstenen tot er geen steen meer kan worden neergeklapt. De speler met de minste overblijvende punten op de stenen, wint de beurt. Klap alle stenen van je Super Box neer en verdubbel je punten!

Double Shutter is een boeiend spel, dat tactische keuzes combineert met geluk en plezier voor de hele familie.

ONTSTAAN

«45» («Fermer la Boîte») is ontstaan in het Franse Normandië in de 17e eeuw.

«Double Shutter,» is in dezelfde streek uit het originele spel gegroeid. Er zijn meer combinaties mogelijk en het vereist meer strategie als je twee rijen moet neerkappen in plaats van een.

DOEL VAN HET SPEL

Sluit de Super Box (klap alle stenen neer) of zorg voor het laagste aantal overblijvende punten op de stenen.

SPELREGELS

Vorbereitung:

Leg pen en papier klaar om de score bij te houden.

Kies iemand die de scores opschrijft.

Zorg dat alle vakjes open zijn.

De speler die de hoogste ogen gooit mag beginnen.

Ronden en beurten:

In één rond krijgt elke speler een beurt om te proberen de minste overblijvende punten op de stenen te bereiken.

Je werpt de dobbelstenen in de bak en telt de punten bij elkaar op. Dat totaal aantal mag op elke mogelijke manier verdeeld worden in combinaties van getallen, zolang het totaal maar klopt met de worp.

Als je bijvoorbeeld 8 hebt geworpen, kun je het verdelen in de onderstaande combinaties, als er maar stenen met die nummers zijn om neer te klappen:

- 8
- 4 & 3 & 1
- 7 & 1
- 4 & 2 & 2
- 6 & 2
- 4 & 2 & 1 & 1
- 6 & 1 & 1
- 3 & 3 & 2
- 5 & 3
- 3 & 3 & 1 & 1
- 5 & 2 & 1
- 3 & 2 & 2 & 1
- 4 & 4

Als je een combinatie hebt gekozen klap je de bijbehorende stenen neer. Je mag pas een steen in de tweede rij neerkappen, als dezelfde steen ervoor al is neergeklapt.

Je gaat door met dobbelstenen werpen en het neerkappen van stenen.

Een neergeklapte steen mag niet meer omhoog geklappt worden.

Als er voor nog maar zes of minder punten aan stenen omhoog staan, kun je er voor kiezen om met maar één dobbelsteen te gooien.

Na elke worp moet je alle punten van de dobbelsteen gebruiken.

Als dat niet kan, mag je van die worp geen enkele steen meer neerkappen en is je beurt voorbij.

Zodra je beurt voorbij is tel je de punten van de omhoogstaande stenen bij elkaar op.

De punten van de eerste rij tellen dubbel.

Als deze score de laagste van de ronde is, is dat dus waar de andere spelers onder moeten zien te komen!

Score:

Een ronde bestaat uit één speelbeurt voor alle spelers. Maar zodra er een nieuwe laagste score is, mag iedereen proberen daar onder te komen.

De ronde eindigt, wanneer geen van de spelers, na één poging, een nieuwe, lagere score heeft gehaald. De speler met de laagste score krijgt nu 1 punt.

Als een speler alle stenen van de Super Box heeft kunnen neerkappen, krijgen de andere spelers één beurt om dat ook te proberen.

Als dat niet lukt, krijgt diegene die de Super Box helemaal sloot, 2 punten.

De score van alle spelers moet goed bijgehouden worden.

Winnaar van het spel:

De spelers bepalen vooraf hoeveel ronden ze gaan spelen.

De speler met de hoogste score wint het spel.

SPELVARIANTEN

Variante voor veel spelers: De laatste Overgeblevene - 2 a 4 spelers
Bij deze variant gelden de gewone regels voor het werpen van de dobbelstenen en het neerklappen van de stenen.

Het spel wordt in ronden gespeeld. Houdt de score goed bij.

Voor elke ronde bepaalt een worp de volgorde van spelen (hoogste score begint).

Per beurt gooien de spelers maar EEN KEER en klappen de stenen van hun keuze neer.

Je bent af als je geen stenen meer kunt neerklappen, passend bij de hoogte van je worp.

De andere spelers gaan door tot ook zij moeten stoppen en er maar één overblijft of als iemand de hele Super Box kan sluiten.

1- Als je beide rijen sluit, krijg je 4 punten. Er begint een nieuwe ronde.

2- Als je als laatste speler overblijft heb je twee mogelijkheden:

a- Je beurt is voorbij en je krijgt 1 punt. Er begint een nieuwe ronde.

b- Je gooit nog één keer de dobbelstenen.

- Als je daarmee nog stenen kunt neerklappen, krijg je twee punten.

- Als je de Super Box sluit krijg je 4 punten.

- Als je niets kunt doen, krijg je geen punten.

Een nieuwe ronde kan beginnen.

Winnaar van dit spel:

De eerste speler die 5 punten scoort wint.

Solitaire:

Je probeert alle vakjes van de Super Box te sluiten.



DOUBLE SHUTTER



REGRAS RÁPIDAS

Fecha a Super Caixa!

Lança os dados e soma as pontuações para baixar as peças à tua escolha. O número na peça deve corresponder ao número de pontos numa combinação à tua escolha.

Lança os dados até não ser possível baixar mais peças numeradas.

O jogador com menor total de pontos por baixar ganha o jogo. Se baixares todas as peças da Super Caixa duplicas a tua pontuação.

Double Shutter é um jogo irresistível que combina tática, sorte e diversão para toda a família.

ORIGEM

«45» («Fermer la Boîte») foi criado no século XVII na Normandia, na França.

«Double Shutter», originário da mesma região, é o resultado da evolução desse antepassado: Fechando duas filas em vez de uma, obtemos mais combinações e possibilidades estratégicas!

OBJECTIVO

Fechar a Super Caixa (baixar todas as peças numeradas) ou obter o menor total das peças restantes.

DESENROLAR DO JOGO

Começo:

É necessário haver papel e lápis para registar as pontuações.

Escolha-se um jogador para responsável pelo registo das pontuações.

Certifique-se de que todas as peças numeradas estão na posição vertical.

Todos lançam um dado, quem obtiver a maior pontuação começa.

O jogo desenrola-se em sentido horário.

Rondas e Turnos:

Uma ronda do jogo consiste em os jogadores, à vez, tentarem bater o total menor.

Os dados lançam-se para dentro da caixa e as pintas são contadas.

Este total pode ser decomposto em qualquer combinação.

Se o total for 8, por exemplo, pode escolher uma das seguintes combinações de números, se ainda estiverem disponíveis para serem baixados:

- 8
- 7 & 1
- 6 & 2
- 6 & 1 & 1
- 5 & 3
- 5 & 2 & 1
- 4 & 4
- 4 & 3 & 1
- 4 & 2 & 2
- 4 & 2 & 1 & 1
- 3 & 3 & 2
- 3 & 3 & 1 & 1
- 3 & 2 & 2 & 1

Após escolher uma combinação de números, deve baixar as peças correspondentes. As peças da segunda linha só podem ser baixadas depois de as peças correspondentes da primeira fila terem sido baixadas.

Deve continuar a lançar os dados e a tentar baixar mais peças.

Cada peça baixada permanece baixada até ao fim.

Quando o total das peças por baixar for igual ou inferior a seis, o jogador pode escolher lançar somente um dado.

Em cada jogada, o total da pontuação obtida deve ser usado. Se tal não for possível, o jogador não baixa nenhuma peça e passa a vez.

Quando um turno termina, calcula-se o total das peças não baixadas. Todos os números das peças da primeira linha contam a dobrar.

Se este total for o menor da sua ronda, memorize-o; este é agora o total a bater!

Pontuação:

Uma ronda consiste em cada jogador ter uma tentativa para bater o menor total. De cada vez que surge um novo mínimo numa ronda, todos os jogadores tentam batê-lo uma vez.

A ronda termina quando todos os outros jogadores falharem as suas tentativas de bater o mínimo total. O jogador com o menor total ao fim da ronda ganha-a e marca um ponto.

Se um jogador fechar a Super Caixa, todos os outros jogadores têm uma tentativa para fechar também a Super Caixa. Se ninguém o

conseguir, o jogador que fechou a Super Caixa ganha a ronda e marca 2 pontos.

O jogador responsável pelo registo das pontuações toma nota das pontuações de cada um com lápis e papel.

Vitória:

Os jogadores combinam de antemão quantas rondas querem jogar. O jogador com maior pontuação final ganha o jogo.

VARIANTES

Variante com vários jogadores:

O sobrevivente - 2 a 4 jogadores

Nesta variante valem as regras referentes aos lançamentos dos dados.

O jogo consiste em várias rondas. Deve usar-se uma folha de papel para registar as pontuações.

Em cada ronda, lance os dados para determinar quem começa (quem obtiver mais pontos), o jogo desenrola-se em sentido horário.

Os jogadores, à vez, lançam os dados uma vez e baixam as peças correspondentes.

Quem não conseguir baixar peças correspondentes à pontuação dos dados, sai do jogo.

Os outros jogadores continuam a jogar e baixar peças até que sobreviva somente um ou alguém feche a Super Caixa.

1- Quem fechar a caixa obtém 4 pontos. Começa nova ronda.

2- Se um jogador for o único sobrevivente, tem a seguinte escolha:

- O seu turno termina, marca um ponto e começa nova ronda.
- Continua o seu turno, lançando os dados uma última vez.
 - Se a combinação for executada, baixando as peças correspondentes, marca 2 pontos.
 - Se fechar a Super Caixa, marca 4 pontos.
 - Se falhar, não marca nada. Em qualquer caso, uma nova ronda começa.

Vitória:

O primeiro jogador a atingir 5 pontos ganha o jogo.

Solitário:

O jogador deve tentar dominar o jogo e baixar todas as peças da Super Caixa.





КРАТКИЕ ПРАВИЛА

Приготовьтесь закрыть супер-коробку!

Бросьте кубики, сложите выпавшие числа и закройте одно или несколько чисел в коробке в соответствии с полученной суммой. Значение закрытых чисел (или числа) должно точно совпадать с суммой значений кубиков.

Бросайте кубики до тех пор, пока можете закрывать числа. Побеждает тот, кому удалось закрыть сумму чисел с наибольшим значением – то есть тот, у кого осталось открытым наименьшее значение. Попробуйте закрыть все числа в коробке и удвоить свои очки! Эта увлекательная игра сочетает в себе элементы планирования, тактики, удачи и море веселья для всей семьи!

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Подобная игра появилась ещё в XVII веке в Нормандии. Но теперь вместо одного ряда нужно закрыть два – задача стала сложнее, и вам придётся быть гораздо изобретательнее!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Закройте супер-коробку (то есть закройте все числа) или получите наименьшее число штрафных очков.

ХОД ИГРЫ

Подготовка:

Возьмите ручку и бумагу для записи очков.
Самый ответственный игрок будет вести счёт.
Откройте все числа (расположите их вертикально).
Игроки по очереди бросают кубик.

Игрок, у которого на кубике выпало самое большое число, начинает игру.

Ход и раунд:

Игроки по очереди делают ходы, стараясь побить рекорд по наименьшему числу штрафных очков.

В свой ход игрок бросает два кубика и складывает выпавшие на них значения.

Теперь игрок может использовать полученное значение в любых вариациях (любая комбинация чисел, в сумме дающая это значение, подойдёт).

Например, если сумма значений кубиков равна 8, игрок может выбрать любую из следующих комбинаций чисел (конечно, если эти числа ещё открыты):

- 8
- 7 & 1
- 6 & 2
- 6 & 1 & 1
- 5 & 3
- 5 & 2 & 1
- 4 & 4
- 4 & 3 & 1
- 4 & 2 & 2
- 4 & 2 & 1 & 1
- 3 & 3 & 2
- 3 & 3 & 1 & 1
- 3 & 2 & 2 & 1

Выбрав нужную комбинацию, игрок закрывает соответствующие числа. Число из заднего ряда можно закрыть только в том случае, если стоящее перед ним число уже закрыто.

Игрок продолжает бросать кубики и закрывать числа.

Как только число закрыто, открыть его уже нельзя.

Если сумма оставшихся открытыми чисел меньше или равна 6, игрок по желанию может бросать только 1 кубик.

Каждый раз вы можете закрывать только числа, общая сумма которых точно совпадает со значением на кубиках (она не может быть больше или меньше). Если у вас не получается этого сделать, ваш ход завершается.

Как только ваш ход завершается, происходит подсчёт ваших штрафных очков: значения всех оставшихся открытыми чисел суммируются. К тому же значения открытых чисел из первого ряда удваиваются.

Если это число штрафных очков является наименьшим в текущем раунде – оно становится рекордом, который должны побить другие игроки.

Подсчёт очков:

В ходе раунда все игроки по очереди стараются побить рекорд – набрать как можно меньше штрафных очков. Всякий раз, когда кто-то устанавливает новый рекорд, у каждого из остальных игроков есть одна попытка, чтобы побить его.

Раунд заканчивается, когда ни один из игроков не смог побить рекорд по наименьшему числу штрафных очков. Игрок,

установивший этот рекорд, получает 1 победное очко.
Если игрок закрывает супер-коробку (закрывает все числа), у всех остальных игроков есть по одной попытке сделать то же самое.
Если никому это не удаётся, игрок, закрывший супер-коробку, получает 2 победных очка.
Победные очки нужно записать на листе бумаги.

Окончание игры:

Перед началом игры участники договариваются о числе раундов.
По окончании последнего раунда игрок с наибольшим числом победных очков становится победителем.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ:

До последнего (от 2 до 4 игроков):

Игроки бросают кубики и закрывают числа по базовым правилам.
Игра проходит в несколько раундов. Ведите счёт на листе бумаги.
Перед каждым раундом бросайте кубики, чтобы определить первого игрока (первым ходит игрок, у которого выпало наибольшее значение на кубиках).
Во время своего хода игрок только один раз бросает кубики и закрывает нужные числа.
Если вы не можете закрыть требуемые числа (число), вы больше не принимаете участия в текущем раунде.

Участники продолжают игру до тех пор, пока не останется всего один игрок или пока кто-то не закроет супер-коробку.

1) Если вы закрыли супер-коробку, вы получаете 4 победных очка. Теперь начинается новый раунд.
2) Если вы – единственный оставшийся в игре участник, вы можете по своему усмотрению:

- а)** получить 1 победное очко. Начинается новый раунд.
- б)** продолжить играть, в последний раз бросив кубики
 - Если вам удалось перевернуть числа с соответствующим сумме на кубиках значением, вы получаете 2 победных очка.
 - Если вы закрыли супер-коробку, вы получаете 4 победных очка.
 - Если вам не удалось закрыть числа в соответствии с выпавшим значением кубиков, вы ничего не получаете. Во всех случаях после этого начинается новый раунд.

Конец игры

Первый игрок, набравший 5 победных очков, побеждает.

Игра для одного:

Вы играете против игры, пытаясь закрыть супер-коробку.

Original game idea by Thierry Denoual
©2015 Blue Orange. All rights reserved for all countries.
Double Shutter is a trademark of Blue Orange.

Un jeu de Thierry Denoual ©2015 Blue Orange.
Tous droits réservés pour tous pays. Double Shutter est une
marque déposée de la société Blue Orange.

Un juego de Thierry Denoual
©2015 Blue Orange. Todos los derechos reservados para todos
los países. Double Shutter es una marca registrada de la
sociedad Blue Orange.

Ein Spiel von Thierry Denoual
©2015 Blue Orange. Alle Rechte für alle Länder vorbehalten.
Double Shutter ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.

Un gioco di Thierry Denoual
©2015 Blue Orange. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi».
Double Shutter è un marchio depositato dalla società
Blue Orange.

Een spel van Thierry Denoual
©2015 Blue Orange. Alle rechten voorbehouden voor alle landen.
Double Shutter is een geregistreerd merk van de
firma Blue Orange.

Um jogo de Thierry Denoual
©2015 Blue Orange. Todos os direitos reservados para todos
os países. Double Shutter é uma marca registada da
sociedade Blue Orange.

Автор идеи Анри Кермарек (Thierry Denoual)
©2015 Blue Orange. Все права защищены для всех стран.
Double Shutter - торговая марка Blue Orange.

DOUBLE SHUTTER™

