

A game with five dice. The players have to complete as many dice combinations as possible of the ones in the scorecard. The winner is the player to get the most points when the scorecard is complete.

Each player gets 3 rolls with an optional number of dice. Players do not have to roll all their dice. They decide for themselves which dice to roll again.

You can choose one of the following alternatives to play:

- Play from top to bottom in the sequence of the scorecard.
- Play the upper section in a sequence of your choice first and then the lower section.
- Play in an order of your choice and decide for yourself where to put your points.

Once a combination has been used in the game, it cannot be used again. If the player cannot use a combination, they must place a "zero" in one of the unused boxes.

ACES - SIXES: In the upper section of the scorecard players have to get as many aces-sixes as possible. The total of dice with the same face is counted.

If you get 4 twos, for example, you get 8 points in the box next to the dice with two pips.

BONUS: If you get 63 points or more in the upper section, a bonus of 50 points is added in the next box.

ONE PAIR/TWO PAIRS: The sum of the pair(s) on the dice is counted, for example, 2-2-4-5-5 - 10 points are awarded for each pair or 14 points for two pairs. Both pairs must be different.

THREE-OF-A-KIND/FOUR-OF-A-KIND: Three or four dice faces of the same kind give points. For example, three sixes give 18 points and four fives give 20 points.

SMALL STRAIGHT: Five sequential dice 1-2-3-4-5 give 15 points. Large Straight: Five sequential dice 2-3-4-5-6 give 20 points.

FULL HOUSE: Three-of-a-kind and a pair. The pair and the three-of-a-kind must be different, eg. 3-3-4-4-4 gives 18 points.

CHANCE: If a roll cannot fit in another category, the sum of the pips can be placed in "chance".

5 OF A KIND: All five dice showing the same face, e.g. 3-3-3-3-3. The player always gets 50 points.

	1	2	3	4	5	6
Aces						
Twos						
Threes						
Fours						
Fives						
Sixes						
TOTAL SCORE						
BONUS						
Pair						
Two pairs						
3 of a kind						
4 of a kind						
Full house						
Small straight						
Large straight						
5 of a kind						
Chance						
GRAND TOTAL						

PERINTEINEN NOPPAPELI

Peli, jossa pelaajat yrittävät viittä noppaa heittämällä saavuttaa mahdollisimman monta pöytäkirjassa esitettyä yhdistelmää. Voittaja on se pelaaja, jolla on eniten pisteitä, kun pöytäkirja on täytetty.

Kullakin pelaajalla on vuorollaan kolme heittokertaa, ja pelaaja voi kullakin kerralla heittää haluamansa määrän noppia. Pelaajan ei ole pakko heittää kaikkia noppia. Pelaajat päättävät itse, mitä noppia milläkin vuorolla heittävät.

Pelistä on olemassa erilaisia muunnelmia:

- Peli voidaan pelata pöytäkirjan mukaisessa järjestyksessä ylhäältä alas.
- Peli voidaan pelata täyttämällä ensin yläosa vapaavalintaisessa järjestyksessä, minkä jälkeen täytetään alaosa vastaavasti.
- Peli voidaan pelata vapaavalintaisessa järjestyksessä niin, että pelaajat päättävät itse, mihin lisäävät pisteensä.

Kun jotain yhdistelmää on käytetty pelissä, sitä ei voi käyttää uudelleen. Jos pelaaja ei voi käyttää yhdistelmää, hänen on lisättävä johonkin vapaana olevista ruuduista pisteiksi nolla.

YKKÖSET-KUUTOSET: Pöytäkirjan yläosassa pelaajien on saatava mahdollisimman monta ykköset-kuutokset-yhdistelmää. Mukaan lasketaan kaikki samaa silmälukua näyttävät nopat. Jos esimerkiksi heität 4 kakkosta, voit lisätä pöytäkirjaan 8 pistettä kakkoset-noppasymbolin kohdalle.

BONUS: Jos saat 63 pistettä tai enemmän yläosasta, tähän ruutuun lisätään 50 bonuspistettä.

YKSI PARI / KAKSI PARIA: Pisteiden määrä on silmälukuparin tai -parien yhteenlaskettu summa, esimerkiksi 2-2-4-5-5 = 10 pistettä parista tai 14 pistettä kahdesta parista. Silmälukuparien on oltava eriarvoiset.

KOLME SAMAA / NELJÄ SAMAA: Pisteitä saa kolmesta tai neljästä samasta silmäluvusta. Esimerkiksi kolmesta kuutosesta saa 18 pistettä ja neljästä viitosesta saa 20 pistettä.

PIENI SUORA: Viidestä peräkkäisestä silmäluvusta 1-2-3-4-5 saa 15 pistettä.

ISO SUORA: Viidestä peräkkäisestä silmäluvusta 2-3-4-5-6 saa 20 pistettä.

TÄYSKÄSI: Kolme samaa silmälukua ja yksi pari. Parin ja kolmen saman silmäluvun on oltava eriarvoiset, esim. 3-3-4-4-4 tuottaa 18 pistettä.

SATTUMA: Jos heiton tulos ei sovi mihinkään muuhun luokkaan, silmälukujen yhteenlaskettu summa voidaan sijoittaa sattuma-ruutuun.

5 SAMAA LUKUA: Kun kaikki viisi noppaa näyttävät samaa silmälukua, esim. 3-3-3-3-3. Pelaaja saa aina 50 pistettä.

	1	2	3	4	5	6
Ykköset						
Kakkoset						
Kolmoset						
Neloset						
Viitokset						
Kuutokset						
VÄLISUMMA						
BONUS						
pari						
kaksi paria						
Kolmoisluuku						
Neloisluuku						
Täyskäsi						
Pieni suora						
Suuri suora						
5 samaa lukua						
Sattuma						
LOPPUSUMMA						

En spel med fem tärningar. I spelen ska spelarna slå så många som möjligt av de tärningskombinationer som finns i protokollet. Segrare är den spelare som uppnått högsta poäng.

Varje spelare får tre kast med valfritt antal tärningar. Spelaren måste inte slå alla tärningar. Spelaren väljer själv vilka tärningar hen vill slå om.

Välj något av följande spelalternativ:

- Spela tärningskombinationerna i protokollets ordning uppifrån och ner.
- Spela först igenom protokollets övre del i valfri ordning, sedan den nedre delen i valfri ordning.
- Spela i valfri ordning och välj själv var poängen ska antecknas.

När en tärningskombination har använts får den inte användas igen. Om ingen tärningskombination kan användas måste spelaren sätta en nolla i en tom ruta.

ETTOR-SEXOR: I protokollets övre del ska spelare slå många ettor-sexor som möjligt. Summan av lika tärningar räknas.

Om du till exempel får fyra tvåor, får du åtta poäng i rutan invid tärningen med två prickar.

BONUS: Spelare med 63 poäng eller mer i protokollets övre del får 50 extra poäng!

ETT PAR/TVÅ PAR: Summan av paret/paren räknas, till exempel 2-2-4-5-5 – 10 poäng per par eller 14 poäng per två par. Båda paren måste vara olika.

TRETAL/FYRTAL: Summan av lika tärningar räknas. Till exempel ger tre sexor 18 poäng och fyra femmor 20 poäng.

LITEN STEGE: Slå 1-2-3-4-5. Kastet ger 15 poäng.

STOR STEGE: Slå 2-3-4-5-6. Kastet ger 20 poäng.

KÅK: Slå ett tretal och ett par. Paret och tretalet måste vara olika. Till exempel kombinationen 3-3-4-4-4 ger 18 poäng.

CHANS: Om kastet inte passar i någon annan kategori, kan du placera poängen i "chans".

5 LIKA: Slå alla fem tärningar lika, till exempel 3-3-3-3-3. Spelaren får alltid 50 poäng.

	1	2	3	4	5	6
Ettor						
Tvåor						
Treor						
Fyror						
Femmor						
Sexor						
SUMMA						
BONUS						
Ett par						
Två par						
Triss						
Fyrtal						
Kåk						
Liten stege						
Stor stege						
5 lika						
Chans						
SLUTSUMMA						

Et spil med fem terninger. Spillerne skal gennemføre så mange terningkombinationer som muligt af dem, der er på scorekortet. Vinderen er den spiller, der har flest point, når scorekortet er færdigt.

Hver spiller får 3 kast med et valgfrit antal terninger. Spillerne behøver ikke at kaste alle deres terninger. De bestemmer selv, hvilke terninger der skal kastes igen.

Du kan vælge et af følgende alternativer til at spille:

- Spil fra top til bund i rækkefølgen på scorekortet.
- Spil først den øverste del i en valgfri rækkefølge og derefter den nederste del.
- Spil i en rækkefølge efter eget valg, og bestem selv, hvor du vil placere dine point.

Når en kombination er blevet brugt i spillet, kan den ikke bruges igen. Hvis spilleren ikke kan bruge en kombination, skal han/hun placere et »nul« i et af de ubrugte felter.

ÆS - SEKS: I den øverste del af scorekortet skal spillerne få så mange esser - seksere som muligt. Det samlede antal terninger med samme side tælles. Hvis du f.eks. får 4 toere, får du 8 point i feltet ved siden af terningerne med to kerner.

BONUS: Hvis du får 63 point eller mere i den øverste del, får du en bonus på 50 point i det næste felt.

ET PAR/TO PAR: Summen af parrene på terningerne tælles, f.eks. 2-2-4-5-5 - der gives 10 point for hvert par eller 14 point for to par. Begge par skal være forskellige.

TRE AF EN ART/FIRE AF EN ART: Tre eller fire terningblade af samme art giver point. For eksempel giver tre seksere 18 point, og fire femmere giver 20 point.

LILLE STRAIGHT: Fem sekventielle terninger 1-2-3-4-5 giver 15 point. Stor straight: Fem terninger i rækkefølge 2-3-4-5-6 giver 20 point.

FULL HOUSE: Tre ens og et par. Parret og de tre ens skal være forskellige, f.eks. 3-3-4-4-4 giver 18 point.

CHANCE: Hvis et kast ikke kan placeres i en anden kategori, kan summen af kernerne placeres i »chance«.

5 AF EN SLAG: Alle fem terninger har samme side, f.eks. 3-3-3-3-3. Spilleren får altid 50 point.

	1	2	3	4	5	6
Esser						
Toere						
Treere						
Firere						
Femmere						
Seksere						
TOTAL SCORE						
BONUS						
Par						
To par						
3 af en slags						
4 af en slags						
Fuldt hus						
Lille straight						
Stor straight						
5 af en slags						
Chance						
GRAND TOTAL						

Et spill med fem terninger. Spillerne må fullføre så mange terningkombinasjoner som mulig av de terningene som er på scorekortet. Vinneren er den spilleren som får flest poeng når poengkortet er komplett.

Hver spiller får tre kast med et valgfritt antall terninger. Spillerne trenger ikke å kaste alle terningene sine. De bestemmer selv hvilke terninger som skal kastes på nytt.

Du kan velge ett av følgende alternativer for å spille:

- Spill fra topp til bunn i rekkefølgen på scorekortet.
- Spill først den øverste delen i en selvvalgt rekkefølge, og deretter den nederste delen.
- Spill i en rekkefølge du selv velger, og bestem selv hvor du vil plassere poengene dine.

Når en kombinasjon har blitt brukt i spillet, kan den ikke brukes igjen. Hvis spilleren ikke kan bruke en kombinasjon, må han eller hun sette en «null» i et av de ubrukte feltene.

Ess - Seksere: I den øvre delen av resultatkortet skal spillerne få så mange ess-seksere som mulig. Summen av terninger med samme side telles.

Hvis du for eksempel får 4 toere, får du 8 poeng i ruten ved siden av terningene med to prikker.

BONUS: Hvis du får 63 poeng eller mer i den øvre delen, får du en bonus på 50 poeng i neste felt.

ETT PAR/TO PAR: Summen av parene på terningen telles, for eksempel 2-2-4-5-5-5 - 10 poeng gis for hvert par eller 14 poeng for to par. Begge parene må være forskjellige.

TRE AV EN SLAG/FIRE AV EN SLAG: Tre eller fire terningsider av samme slag gir poeng. For eksempel gir tre seksere 18 poeng og fire femmere 20 poeng.

LITEN STRAIGHT: Fem terninger i rekkefølge 1-2-3-4-5 gir 15 poeng. Stor straight: Fem terninger i rekkefølge 2-3-4-5-6 gir 20 poeng.

FULL HOUSE: Tre like og et par. Paret og trumfen må være forskjellige, f.eks. 3-3-4-4-4-4 gir 18 poeng.

CHANCE: Hvis et kast ikke kan plasseres i en annen kategori, kan summen av kortene plasseres i «sjanse».

5 AV EN SLAGS: Alle fem terningene viser samme side, f.eks. 3-3-3-3-3-3. Spilleren får alltid 50 poeng.

	1	2	3	4	5	6
Ess						
Toere						
Treere						
Firere						
Femmere						
Seksere						
TOTAL POENGSUM						
BONUS						
Par						
To par						
3 like						
4 av et slag						
Fullt hus						
Liten straight						
Stor straight						
5 av et slag						
Sjanse						
GRAND TOTAL						

Mängitakse viie täringuga. Mängijad peavad veeretama võimalikult palju punktitalbis toodud täringukooslusi. Võidab mängija, kes saab punktitalbi täitumisel kõige rohkem punkte.

Iga mängija võib veeretada valitud arvu täringuid kolm korda. Mängijad ei pea veeretama kõiki täringuid. Nad saavad ise valida, milliseid täringuid uuesti veeretada.

Saab mängida järgmistel viisidel.

- Mängige punktitalbis märgitud kooslusi järjest ülevalt alla.
- Mängige kõigepealt tabeli ülemise osa kombinatsioone vabalt valitud järjekorras ja seejärel mängige tabeli alumise osa kombinatsioone.
- Mängige vabalt valitud järjekorras ja otsustage ise, kuhu punkte koguda.

Kui üht kombinatsiooni on juba mängus kasutatud, ei saa seda uuesti kasutada. Kui mängija ei saa kombinatsiooni kasutada, peab ta märkima nulli ühte kasutamata lahtrisse.

ÜHEST KUUENI: punktitalbi ülemises osas peavad mängijad saama nii palju sama silmade arvuga täringuid kui võimalik. Kirja läheb sama silmade arvuga täringute summa. Näiteks kui viskate neli kahte, saate märkida kaheksa punkti kahe silmaga täringute lahtrisse.

BOONUS: kui saate ülemises osas vähemalt 63 punkti, lisatakse selle lahtri järele 50 boonuspunkti.

ÜKS PAAR / KAKS PAARI: arvestatakse paari(de) summat, näiteks täringute 2-2-4-5-5 puhul antakse kummagi paari eest kümme punkti või mõlema paari eest kokku 14 punkti. Paarid peavad olema erinevad.

KOLMIK/NELIK: kolm või neli ühesuguse silmade arvuga täringut annab punkte. Näiteks annab kolm kuut 18 punkti ja neli viit 20 punkti.

VÄIKE RIDA: viis täringut silmade arvuga 1-2-3-4-5 annab 15 punkti.

SUUR RIDA: viis täringut silmade arvuga 2-3-4-5-6 annab 20 punkti.

MAJA: kolmik ja paar. Paar ja kolmik peavad olema erinevad, näiteks 3-3-4-4-4, mis annab 18 punkti.

JUHUS: kui veeretuse tulemus ei sobi ühtegi kategooriasse, võib silmade summa märkida lahtrisse „juhus“.

5 ÜHESUGUST: kõik viis täringut on sama silmade arvuga, näiteks 3-3-3-3-3. Mängija saab eest alati 50 punkti.

	1	2	3	4	5	6
Ühed						
Kahed						
Kolmed						
Neljad						
Viied						
Kuued						
KOKKU						
BOONUS						
üks paar						
kaks paar						
Kolmik						
Nelik						
Maja						
Väike rida						
Suur rida						
5 ühesugust						
Šanss						
KÕIK KOKKU						

TRADICIONĀLA METAMO KAULIŅU SPĒLE

Spēle ar pieciem metamajiem kauliņiem. Spēlē spēlētājiem ir jāsavāc pēc iespējas vairāk rezultātu tabulā norādītās metamo kauliņu kombinācijas. Uzvar tas spēlētājs, kurš iegūst visvairāk punktu, kad rezultātu tabula ir aizpildīta.

Katram spēlētājam pienākas 3 metieni ar brīvi izvēlētu metamo kauliņu skaitu. Spēlētājiem nav jāmet visi metamie kauliņi. Viņi paši izlemj, kurus kauliņus mest vēlreiz.

Jūs varat izvēlēties kādu no šīm spēles gaitām:

- Spēlējiet rezultātu tabulas secībā no augšas uz leju.
- Vispirms izspēlējiet rezultātu tabulas augšdaļu brīvi izvēlētā secībā, un tad apakšdaļu.
- Spēlējiet brīvi izvēlētā secībā un paši izlemiet, kur ieskaitīt punktus.

Kad kāda kombinācija jau ir izmantota spēlē, to vairs nevar atkārtot. Ja spēlētājs nevar izmantot kombināciju, viņš kādā no neizmantotajām rūtīm ieraksta nulli.

VIENINIEKI-SEŠINIEKI Rezultātu tabulas augšdaļā spēlētājam ir jāsavāc pēc iespējas vairāk vieninieku-sešinieku. Tiek saskaitīts kopējais metamo kauliņu skaits ar vienādu sānu. Piemēram, ja tiek iegūti četri divnieki, jūs saņemat 8 punktus rūti pie metamā kauliņa ar diviem punktiem.

BONUSS Ja tabulas augšdaļā iegūstat vairāk nekā 63 punktus, nākamajā rūtī tiek pievienots 50 papildu punktu bonuss.

VIENS PĀRIS/DIVI PĀRI Pāru summa tiek saskaitīta, piemēram, par 2-2-4-5-5 vienam pārim tiek iegūti 10 punkti vai diviem pāriem tiek iegūti 14 punkti. Abi pāri nedrīkst būt vienādi.

TRĪS VIENĀDI/ČETRI VIENĀDI Par trīs metamajiem kauliņiem ar vienādiem sāniem tiek piešķirti punkti. Piemēram, par trīs sešiniekiem 18 punkti un par četriem pieciniekiem 20 punkti.

MAZĀ TREPE Par pieciem secīgiem metamajiem kauliņiem 1-2-3-4-5 tiek piešķirti 15 punkti. Lielā trepe: par pieciem secīgiem metamajiem kauliņiem 2-3-4-5-6 tiek piešķirti 20 punkti.

PILNA MĀJA: Trīs vienādi un pāris. Pāra un trīs vienādu kauliņu vērtībām ir jāatšķiras, piemēram, par 3-3-4-4-4 tiek piešķirti 18 punkti.

IESPĒJA: Ja uzņemta kombinācija neiederas nevienā citā kategorijā, kauliņu kopsummu var ierakstīt rūtī "iespēja".

5 VIENĀDI: Visiem pieciem metamajiem kauliņiem uz uzņemts vienāds sāns, piemēram, 3-3-3-3-3. Spēlētājs par kombināciju vienmēr saņem 50 punktu.

	1	2	3	4	5	6
Vieninieki						
Divnieki						
Trijnieki						
Četrinieki						
Piecinieki						
Sešinieki						
SUMMA						
BONUSS						
Viens pāris						
Divi pāri						
3 vienādi						
4 vienādi						
Pilna māja						
Īsā iela						
Garā iela						
5 vienādi						
Iespēja						
KOPSUMMA						

KLASIKINIS ŽAIDIMAS KAULIUKAIS

Žaidžiamas su penkiais kauliukais. Žaidėjai ridendami kauliukus turi surinkti kuo daugiau derinių, nurodytų taškų skaičiavimo lentelėje. Laimi tas žaidėjas, kuris surenka daugiausia taškų baigus pildyti taškų skaičiavimo lentelę.

Savo ėjimo metu kiekvienas žaidėjas gali tris kartus mesti pasirinktą kauliukų skaičių. Žaidėjai nebūtinai turi mesti visus kauliukus. Jie gali pasirinkti, kurį kauliuką išmesti dar kartą.

Galima žaisti šiais būdais:

- Galima žaisti renkant derinius iš viršaus į apačią taškų skaičiavimo lentelėje nurodyta tvarka.
- Iš pradžių galima žaisti renkant derinius viršutinėje lentelės dalyje savo pasirinkta tvarka, o vėliau renkant derinius apatinėje dalyje.
- Galima žaisti pasirinkta tvarka ir patiems nuspręsti, kur įrašyti taškus.

Žaidimo metu panaudoto derinio antrą kartą panaudoti negalima. Jei žaidėjas negali panaudoti derinio, jis turi įrašyti į bet kurio nepanaudoto derinio eilutę nulį.

NUO VIENO IKI ŠEŠIŲ: viršutinėje taškų skaičiavimo lentelės dalyje žaidėjai turi surinkti kuo daugiau tos pačios vertės kauliukų. Skaičiuojami visi vienodi kauliukai. Pavyzdžiui, išmetus 4 dvejetus, dviejų akių kauliukų eilutėje įrašomi 8 taškai.

PREMIJA: surinkus 63 ar daugiau taškų viršutinėje dalyje, šioje eilutėje pridedama 50 papildomų taškų.

VIENA PORA ARBA DVI POROS: sumuojamos kauliukų poros, pavyzdžiui, 2-2-4-5-5 atveju skiriama 10 taškų už vieną porą arba 14 taškų už dvi poras. Abi poros turi būti skirtingos.

TRYŠ VIENODI ARBA KETURI VIENODI: taškai skiriami už tris arba keturis tos pačios vertės kauliukus. Pavyzdžiui, už tris šešetis gaunama 18 taškų, o už keturis penketus 20 taškų.

MAŽOJI EILĖ: už penkių kauliukų eilę 1-2-3-4-5 gaunama 15 taškų. Didžioji eilė: už penkių kauliukų eilę 2-3-4-5-6 gaunama 20 taškų.

PILNAS NAMAS: trys vienodi ir pora. Pora ir trys vienodi kauliukai turi būti skirtingi, pavyzdžiui, už 3-3-4-4-4 derinį skiriama 18 taškų.

ŠANSAS: jei išridenus kauliukus gautas rezultatas netinka jokiai kategorijai, kauliukų akių suma gali būti įrašyta eilutėje „Šansas“.

5 VIENODI: išridenti visi penki vienodi kauliukai, pavyzdžiui, 3-3-3-3-3. Už žaidėjas visuomet gauna 50 taškų.

	1	2	3	4	5	6
Vienetai						
Dvejetai						
Trejetai						
Ketvertai						
Penketai						
Šešetai						
BENDRAS REZULTATAS						
BONUS						
Viena pora						
Dvi poros						
3 vienodi						
4 vienodi						
Pilnas namas						
Mažoji eilė						
Didžioji eilė						
5 vienodi						
Šansas						
IŠ VISO						

Ein Spiel mit fünf Würfeln. Die Spieler müssen so viele Würfelkombinationen wie möglich aus der Wertungsliste vervollständigen. Der Gewinner ist der Spieler, der die meisten Punkte erzielt, wenn die Wertungsliste vollständig ist.

Jeder Spieler erhält 3 Würfe mit einer optionalen Anzahl von Würfeln. Die Spieler müssen nicht alle ihre Würfel werfen. Sie entscheiden selbst, welche Würfel sie erneut werfen möchten.

Sie können eine der folgenden Spielvarianten wählen:

- Spielen Sie von oben nach unten in der Reihenfolge der Scorecard.
- Spielen Sie zuerst den oberen Teil in einer Reihenfolge Ihrer Wahl und dann den unteren Teil.
- Spielen Sie in einer Reihenfolge Ihrer Wahl und entscheiden Sie selbst, wo Sie Ihre Punkte platzieren.

Sobald eine Kombination im Spiel verwendet wurde, kann sie nicht erneut verwendet werden. Wenn der Spieler eine Kombination nicht verwenden kann, muss er eine „Null“ in eines der nicht verwendeten Felder setzen.

ASSE - SECHSEN: Im oberen Teil der Wertungskarte müssen die Spieler so viele Asse und Sechsen wie möglich erzielen. Es zählt die Summe der Würfel mit derselben Augenzahl. Wenn Sie beispielsweise 4 Zweien erzielen, erhalten Sie 8 Punkte im Feld neben den Würfeln mit zwei Augen.

BONUS: Wenn Sie 63 oder mehr Punkte im oberen Abschnitt erzielen, erhalten Sie einen Bonus von 50 Punkten im nächsten Feld.

EIN PAAR/ZWEI PAARE: Die Summe der Paare auf den Würfeln wird gezählt, z. B. 2-2-4-5-5 – 10 Punkte werden für jedes Paar oder 14 Punkte für zwei Paare vergeben. Beide Paare müssen unterschiedlich sein.

DRILLING/VIERLING: Drei oder vier Würfelaugen derselben Art ergeben Punkte. Drei Sechsen ergeben beispielsweise 18 Punkte und vier Fünfen ergeben 20 Punkte.

KLEINE STRAIGHT: Fünf aufeinanderfolgende Würfel 1-2-3-4-5 ergeben 15 Punkte. Große Straight: Fünf aufeinanderfolgende Würfel 2-3-4-5-6 ergeben 20 Punkte.

FULL HOUSE: Drilling und ein Paar. Das Paar und der Drilling müssen unterschiedlich sein, z. B. 3-3-4-4-4 ergibt 18 Punkte.

CHANCE: Wenn ein Wurf nicht in eine andere Kategorie passt, kann die Summe der Augen in „Chance“ gesetzt werden.

	1	2	3	4	5	6
Asse						
Zweien						
Dreien						
Vieren						
Fünfen						
Sechsen						
GESAMTERGEBNIS						
BONUS						
Paar						
Zwei Paare						
Drilling						
Vierling						
Full House						
Kleine Straße						
Große Straße						
Fünfling						
Zufall						
GESAMTERGEBNIS						

Gra z pięcioma kostkami. Gracze muszą skompletować jak najwięcej kombinacji kości z tych, które znajdują się na karcie wyników. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej punktów po skompletowaniu karty wyników.

Każdy gracz otrzymuje 3 rzuty dowolną liczbą kości. Gracze nie muszą rzucać wszystkimi kośćmi. Sami decydują, którymi kośćmi rzucić ponownie.

Można wybrać jeden z następujących wariantów gry:

- Grać od góry do dołu w kolejności karty wyników.
- Rozegranie najpierw górnej sekcji w wybranej kolejności, a następnie dolnej sekcji.
- Grać w wybranej przez siebie kolejności i samemu zdecydować, gdzie umieścić swoje punkty.

Po użyciu kombinacji w grze nie można jej użyć ponownie. Jeśli gracz nie może użyć kombinacji, musi umieścić „zero” w jednym z niewykorzystanych pól.

ASY - SZÓSTKI: W górnej części karty wyników gracze muszą uzyskać jak najwięcej asów-szóstek. Liczona jest suma kostek z tą samą stroną.

Jeśli na przykład uzyskasz 4 dwójki, otrzymasz 8 punktów w polu obok kostki z dwoma pionami.

BONUS: Jeśli uzyskasz 63 punkty lub więcej w górnej części, w następnym polu dodawany jest bonus w wysokości 50 punktów.

JEDNA PARA/DWIE PARY: Liczona jest suma par na kostkach, na przykład 2-2-4-5-5 - przyznawane jest 10 punktów za każdą parę lub 14 punktów za dwie pary. Obie pary muszą być różne.

TRZY/CZTERY KOŚCI TEGO SAMEGO RODZAJU: Trzy lub cztery kości tego samego rodzaju dają punkty. Na przykład trzy szóstki dają 18 punktów, a cztery piątki 20 punktów.

MAŁY STRIT: Pięć kolejnych kości 1-2-3-4-5 daje 15 punktów. Duży strit: Pięć kolejnych kości 2-3-4-5-6 daje 20 punktów.

FULL HOUSE: Trójka i para. Para i trójka muszą być różne, np. 3-3-4-4-4 daje 18 punktów.

SZANSA: Jeśli rolka nie mieści się w innej kategorii, suma żetonów może zostać umieszczona w kategorii „szansa”.

5 KOŚCI W RÓŻNYM RODZAJU: Wszystkie pięć kości z tą samą stroną, np. 3-3-3-3-3. Gracz zawsze otrzymuje 50 punktów.

	1	2	3	4	5	6
Asy						
Dwójki						
Trójki						
Czwórki						
Piątki						
Szóstki						
ŁĄCZNY WYNIK						
BONUS						
Para						
Dwie pary						
3 w swoim rodzaju						
4 w swoim rodzaju						
Full house						
Mały strit						
Duży strit						
5 w swoim rodzaju						
Szansa						
GRAND TOTAL						