

Shut the box *junior*



F GB D E I P NL S DK RUS

Shut the box

junior

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



F Règle du jeu



4-12 years



2-4 joueurs

Contenu du jeu : 1 piste de lancer avec 9 clapets, 2 dés, 1 bloc-notes, 1 crayon.

But du jeu : À chaque manche : fermer le plus grand nombre de clapets avant d'être bloqué.

À la fin des 5 manches : être le joueur qui a marqué **le moins de points**.

Préparation du jeu : En début de manche, tous les clapets sont relevés.

Déroulement du jeu : Une partie se joue en 5 manches.

À chaque manche, les joueurs ont 1 tour de jeu. À leur tour de jeu, les joueurs lancent les dés jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus fermer de clapet.

Le 1er joueur lance les deux dés : il a alors plusieurs solutions et peut fermer un ou deux clapets.

- Grâce au dé de couleur : le joueur peut fermer 1 des clapets de la couleur indiquée.
- Grâce au dé animal : le joueur peut fermer 1 des clapets portant l'animal indiqué.

NB : Chaque dé ne peut être utilisé que pour fermer 1 clapet.

• Le joueur peut aussi fermer le clapet correspondant à la couleur du dé ET à l'animal. **Mais dans ce cas il ne ferme qu'un seul clapet.**



Par exemple : le joueur obtient  et  aux dés.

Il peut fermer :

SOIT



ou



et



ou



SOIT



Puis, le joueur relance les deux dés jusqu'à être bloqué, c'est-à-dire ne plus pouvoir utiliser les 2 dés pour fermer un ou deux clapets.

Son tour de jeu est alors terminé.

Il compte le nombre de clapets restés ouverts et marque ce chiffre qui constituera son nombre de points pour cette manche.

Si un joueur réussit à fermer tous les clapets lors de son tour de jeu, il fait un **« shut the box »**. Dans ce cas, il marque 0 point.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer, il relève tous les clapets et lance les dés jusqu'à être bloqué. Et ainsi de suite...

Qui gagne ?

À la fin des 5 manches, chaque joueur additionne les points qu'il a marqués à chaque manche.

Le gagnant est celui qui totalise le moins de points.

GB Game rules



4-12 years



2-4 players

Contents: 1 dice tray with 9 flaps, 2 dice, 1 notepad, 1 pencil.

Aim of the game: In each round: close as many flaps as possible before you become stuck. After 5 rounds: be the player who has scored the **fewest points**.

Game set-up: At the start of a round, flip up all of the flaps to an open position.

How to play: A game is played in 5 rounds. In each round, each player has 1 turn. When it is their turn to play, each player rolls the dice until they are unable to close any more flaps.

The first player throws the two dice: the player then has several options to choose from and can close one or two flaps.

- Using the coloured die: the player can close 1 flap that matches the colour rolled.
- Using the animal die: the player can close 1 flap that matches the animal rolled.

Please note: Each die can only be used to close 1 flap.

• The player can also close the lid that matches the colour AND the animal on the die. **But in that event, they can only close one flap.**



For example: A player rolls a  and a  with the dice.

They can close:

EITHER



or



and



or



OR



Next, the player rolls the two dice again and again until they become stuck, i.e., they are unable to use the two dice they have rolled to close one or two flaps. This ends their turn.

The player then adds up the number of flaps that are still open, which makes up their score for that round.

If the player succeeds in closing all the flaps in their turn, they have **“shut the box”**. In that event, they score 0 points.

It is then the next player's turn to raise all the flaps and play, rolling the dice until they have become stuck. And so on...

Who is the winner?

After 5 rounds, each player adds up the points they have scored in each round. The winner is the player with the lowest total number of points.

D Spielregeln



4-12 Jahre



2 bis 4 Spieler

Inhalt: 1 Würfelkästchen mit 9 Klappen, 2 Würfel, 1 Notizblock, 1 Bleistift.

Ziel des Spiels: In jeder Runde: So viele Klappen wie möglich schließen, bevor man blockiert ist. Am Ende von 5 Runden hat der Spieler mit **den wenigsten Punkten** gewonnen.



Spielvorbereitung: Zu Beginn der Runde werden alle Klappen geöffnet.



Spielablauf: Eine Partie besteht aus 5 Runden. In jeder Runde spielt jeder Spieler 1-mal. Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er so lange, bis er keine Klappe mehr schließen kann.

Der erste Spieler würfelt mit beiden Würfeln: Er hat mehrere Möglichkeiten und kann eine oder zwei Klappen schließen.

- Farbiges Würfel: Der Spieler kann 1 der Klappen in der gewürfelten Farbe schließen.
- Tierwürfel: Der Spieler kann 1 der Klappen mit dem gewürfelten Tier schließen.

Hinweis: Pro Würfel darf nur 1 Klappe geschlossen werden.

- Der Spieler kann auch diejenige Klappe schließen, die der Farbe des Würfels UND des Tieres entspricht. **In diesem Fall darf er jedoch nur 1 Klappe schließen.**

Beispiel: Der Spieler würfelt  und .

Er darf folgende Klappen schließen:

ENTWEDER



oder



und



oder



ODER



Im Anschluss würfelt der Spieler erneut mit beiden Würfeln, bis er blockiert ist, d. h. bis er mit den beiden Würfeln nicht mehr eine oder zwei Klappen schließen kann.

Sein Spielzug endet dadurch.

Die Anzahl der offenen Klappen vermerkt er als Ergebnis seiner Runde.

Gelingt es einem Spieler, alle Klappen in einem Spielzug zu schließen, erzielt er ein „**Shut the box**“. In diesem Fall vermerkt er 0 Punkte.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, der alle Klappen öffnet und so lange würfelt, bis er blockiert ist. Und so weiter ...

Wer gewinnt?

Am Ende der 5 Runden zählt jeder Spieler die Punkte zusammen, die er pro Runde erzielt hat.

Gewonnen hat der Spieler mit den wenigsten Punkten.



Contenido del juego: 1 pista para tirar los dados con 9 fichas, 2 dados y 1 bloc de notas, 1 lápiz.

Objetivo del juego: en cada mano: tumbar el mayor número de fichas antes de quedarse bloqueado.

Al final de las 5 manos: ser el jugador que haya obtenido **menos puntos**.

Preparación del juego: al principio de la mano, se levantan todas las fichas.

Desarrollo del juego: cada partida se juega en 5 manos.

Durante cada mano, los jugadores tienen un turno. Durante el turno, cada jugador tira los dados hasta que ya no pueda tumbar ninguna ficha más.



El primer jugador tira los dos dados. Tiene varias soluciones: puede tumbar una o dos fichas.

- Gracias al dado de color: el jugador puede tumbar 1 de las fichas del color indicado.
- Gracias al dado de animal: el jugador puede tumbar 1 de las fichas que muestra el animal indicado.

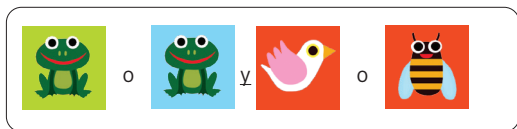
Nota: cada dado sirve para tumbar 1 sola ficha.

• El jugador también puede tumbar la ficha que se corresponde con el color Y el animal del dado. **En ese caso, solo puede tumbar una sola ficha.**



Por ejemplo: el jugador tira los dados y saca  y .

Puede tumbar:



A continuación, el jugador vuelve a tirar los dos dados hasta que se quede bloqueado, es decir, hasta que ya no pueda utilizar los 2 dados para tumbar una o dos fichas.

En ese momento terminará su turno.

Entonces, deberá contar el número de fichas que se han quedado levantadas para saber los puntos que ha sacado en esta mano, y anotarlos.

Si un jugador consigue tumbar todas las fichas durante su turno, consigue un **"shut the box"**. En ese caso, anotará 0 puntos.

Entonces empezará el turno del jugador siguiente: este deberá levantar todas las fichas y tirar los dados hasta que se quede bloqueado. Y así sucesivamente...

¿Quién gana?

Al final de las 5 manos, cada jugador suma los puntos que ha obtenido en cada mano.

El jugador que haya sumado menos puntos es el que gana.



Contenuto del gioco: 1 pista per il lancio dei dadi con 9 sportellini, 2 dadi, 1 blocco note, 1 matita.

Scopo del gioco: a ogni manche: abbassare il maggior numero di sportellini prima di essere bloccati. Alla fine delle 5 manche: essere il giocatore che ha segnato **meno punti**.

Preparazione del gioco: all'inizio della manche, tutti gli sportellini sono alzati.

Svolgimento del gioco: una partita è composta da 5 manche.

A ogni manche, i giocatori hanno 1 turno di gioco. Al proprio turno, ogni giocatore lancia i dadi fino a quando non ha più sportellini da abbassare.



Il 1° giocatore lancia i due dadi: ha quindi più soluzioni e può abbassare uno o due sportellini.

- Grazie al dado con i colori, il giocatore può abbassare 1 degli sportellini del colore indicato.
- Grazie al dado con gli animali, il giocatore può abbassare 1 degli sportellini che raffigura l'animale indicato.

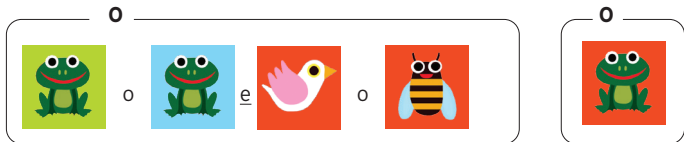
N.B.: ogni dado può essere utilizzato solo per abbassare 1 sportellino.

- Il giocatore può anche abbassare lo sportellino corrispondente al colore del dado E all'animale. **Ma in quel caso, chiude un solo sportellino.**



Ad esempio: il giocatore tira i dadi e ottiene  e .

Può abbassare:



Poi il giocatore rilancia i due dadi fino a che non rimane bloccato, ossia fino a quando non può più utilizzare i 2 dadi per abbassare uno o due sportellini.

A questo punto, il suo turno di gioco è terminato.

Somma gli sportellini rimasti aperti e segna il numero ottenuto, che rappresenta il suo numero di punti per questa manche.

Se un giocatore riesce ad abbassare tutti gli sportellini durante il suo turno di gioco, fa un **"shut the box"**. In questo caso, segna 0 punti.

Il gioco passa quindi al giocatore successivo, che rialza tutti gli sportellini e lancia i dadi fino a essere bloccato. E così via...

Chi vince?

Alla fine delle 5 manche, ogni giocatore somma i punti che ha segnato in ciascuna manche.

Il vincitore è il giocatore che totalizza il minor numero di punti.

P Regras do jogo



4-12 anos



2 a 4 jogadores

Conteúdo da embalagem: 1 pista de lançamento com 9 tampas, 2 dados, 1 bloco-notas, 1 lápis.

Objetivo do jogo: Em cada jogada: fechar o maior número de tampas antes de ficar bloqueado.

No fim de 5 jogadas: ser o jogador que marcou o **menor número de pontos**.



Preparação do jogo: No início da jogada, todas as tampas estão levantadas.

Como jogar: Uma partida compreende 5 jogadas.

Em cada jogada, cada jogador joga uma vez. Quando chega a sua vez de jogar, o jogador lança os dados até não poder fechar mais tampas.

O 1º jogador lança os dois dados e em função do resultado, pode fechar uma ou duas tampas.

- Graças ao dado de cor, o jogador fecha 1 das tampas dessa cor.
- Graças ao dado animal, o jogador fecha 1 das tampas exibindo esse animal.





Nota: Cada dado só pode ser utilizado para fechar 1 tampa.

- O jogador também pode fechar a tampa que corresponde simultaneamente à cor E ao animal do dado. **Mas, nesse caso, ele só fecha uma tampa.**

Por exemplo: o jogador obtém  e  quando lança os dados.

Ele pode fechar

QUER

 quer  e  ou 

OU SEJA



Depois, o jogador volta a lançar os dois dados até ficar bloqueado por não poder utilizar os 2 dados para fechar mais tampas.

Termina assim a sua vez.

Ele conta o número de tampas que ficaram abertas e marca esse total que é o seu resultado para essa jogada..

Quando um jogador consegue fechar todas as tampas numa única jogada, ele faz um **"shut the box"**. Nesse caso, ele marca 0 pontos.

Em seguida, é a vez do jogador seguinte que abre todas as tampas e lança os dados até ficar bloqueado. E assim sucessivamente...

Quem ganha?

No final das 5 jogadas, cada jogador soma os pontos que obteve em cada jogada.

O vencedor é o jogador com menos pontos.



Inhoud van het spel: 1 spelkistje met 9 kleppen, 2 dobbelstenen, 1 blocnote, 1 potlood.

Doel van het spel: Bij elke ronde: zoveel mogelijk kleppen sluiten tot je niet verder kunt. Na 5 rondes: de speler zijn die **het laagste aantal punten** heeft gescoord.



Vorbereiding van het spel: Aan het begin van de ronde worden alle kleppen rechtop gezet.

Spelverloop: Een partij wordt in 5 rondes gespeeld. In elke ronde zijn alle spelers 1 keer aan de beurt. De spelers gooien om de beurt met de dobbelstenen tot ze geen kleppen meer kunnen sluiten.

De eerste speler gooit met de twee dobbelstenen. Hij heeft meerdere mogelijkheden en kan één of twee kleppen sluiten.

- Met de kleurendobbelsteen mag de speler 1 klep in de afgebeelde kleur sluiten.
- Met de dierendobbelsteen mag de speler 1 klep met het afgebeelde dier sluiten.

NB: Met elke dobbelsteen mag maar 1 klep worden gesloten.

- De speler mag ook de klep sluiten die overeenkomt met de kleur van de dobbelsteen EN het dier. **Maar in dit geval sluit hij maar één klep.**

Bijvoorbeeld: de speler gooit  en  met de dobbelstenen.

Hij kan de volgende kleppen sluiten:

OFWEL



of



en



of



OFWEL



De speler gooit vervolgens opnieuw met beide dobbelstenen tot hij niet meer verder kan, d.w.z. dat hij niet langer de 2 dobbelstenen kan gebruiken om één of twee kleppen te sluiten.

De beurt van deze speler is dan voorbij.

Hij telt het aantal kleppen dat nog overeind staat en noteert dit cijfer als het aantal punten voor die ronde.

Als een speler erin slaagt om tijdens zijn beurt alle kleppen te sluiten, heeft hij een **'shut the box'**. In dit geval krijgt hij 0 punten.

Dan is de volgende speler aan de beurt. Hij zet alle kleppen rechtop, gooit met de dobbelstenen en speelt tot hij niet verder kan. En zo gaat het spel verder.

Wie wint?

Na 5 rondes telt elke speler de punten op die hij tijdens elke ronde heeft behaald.

De winnaar is degene met het laagste puntenaantal.

S Spelregler



4-12 år



2-4 spelare

Spelinnehåll: 1 spelplan med 9 klaffar, 2 tärningar, 1 anteckningsblock, 1 penna.

Spelets mål: Per spelomgång: Att fälla ner så många klaffar som möjligt.
Efter 5 spelomgångar: Att ha **lägst poäng**.

Spelförberedelse: I början av varje spelomgång är klaffarna uppfällda.

Spelets gång: Spelet spelas i 5 omgångar. Vid varje spelomgång spelar spelarna 1 gång var. Den spelare som står på tur kastar tärningarna till dess att det inte längre går att fälla ner fler klaffar.



Den första spelaren kastar de två tärningarna: Han/hon har då flera alternativ och kan fälla ner en eller två klaffar.

- Med färgtärningen: Spelaren kan fälla ner 1 av klaffarna i den angivna färgen.
- Med djurtärningen: Spelaren kan fälla ner 1 av klaffarna med det angivna djuret.

OB! Varje tärning kan endast användas för att fälla ner 1 klaff.

- Spelaren kan även välja att fälla ner en klaff som motsvarar både färgen OCH djuret. **Men i sådana fall fälls endast en klaff ner.**



Exempel: Spelarens tärningar visar  och .

Spelaren kan då fälla ner

ANTINGEN



eller



och



eller



ELLER BARA



Sedan kastar spelaren tärningarna igen, ända tills det inte längre går att fälla ner en eller två klaffar med hjälp av de 2 tärningarna. Spelarens tur är då över. Spelarens antal klaffar som ännu inte är nedfällida motsvarar spelarens poäng för spelomgången.

Om en spelare lyckas fälla ner alla klaffarna under sin spelomgång har spelaren lyckats att **"shut the box"** (stänga lådan). Spelaren får i så fall 0 poäng.

Turen går vidare till nästa spelare som fäller upp alla klaffarna och sedan kastar tärningarna så länge det går att fälla ner klaffar. Och så fortsätter det ...

Vem vinner?

Efter 5 spelomgångar räknar spelarna sina sammanlagda poäng.

Den spelare som har lägst poäng vinner spelet.



Spilleets indhold: 1 kasterbakke med 9 låger, 2 terninger og 1 notesblok, 1 blyant.

Spilleets formål: At lukke flest mulige låger i hver runde til man ikke kan komme længere. At være den, som har **færrest point** når de 5 runder er slut.



Forberedelse af spillet: Hver runde begynder med, at alle lågerne åbnes.

Sådan foregår spillet: Der er 5 runder i hvert spil. Hver spiller har 1 tur i hver runde. Spillerne skiftes til at kaste terningerne, indtil man ikke kan lukke flere låger.

Den første spiller kaster de 2 terninger og har mulighed for at lukke 1 eller 2 låger.

- Med farveterningen kan spilleren lukke 1 af lågerne i den angivne farve.
- Med dyreterningen kan spilleren lukke 1 af lågerne med det angivne dyr.

NB: Hver terning kan kun bruges til at lukke 1 låge.

- Spilleren kan også vælge at lukke lågen med den angivne farve OG det angivne dyr. **I dette tilfælde lukker man kun 1 låge.**

For eksempel spilleren får  og  med terningerne.

Han/hun kan lukke,

ENTEN



eller



og



eller



ELLER



Herefter kaster spilleren de 2 terninger, indtil han eller hun ikke kan lukke flere låger med dem.

Turen er slut.

Man tæller så antallet af låger, som stadig er åbne, og det tal er det antal point, man får.

Hvis det lykkes en spiller at lukke alle låger i løbet af en tur, har han/hun lavet en **shut the box**. Hvis det lykkes, får man 0 point.

Herefter er det næste spillers tur. Alle låger åbnes, og terningerne kastes, indtil spilleren ikke kan komme længere. Og så fremdeles...

Hvem har vundet?

Når man har spillet 5 runder, tæller hver enkelt spiller sine point sammen fra hver runde.

Vinderen er den, som har færrest point.



Игровой комплект: 1 игровое поле с 9 дощечками, 2 кубика, 1 блокнот, 1 карандаш.

Цель игры: в каждом раунде опустить как можно больше дощечек, пока не закончатся возможные варианты.

Набрать **наименьшее количество штрафных очков** за 5 раундов.



Перед началом игры: В начале раунда все дощечки подняты.

Ход игры: Партия состоит из 5 раундов. В каждом раунде все игроки выполняют по 1 ходу. Все игроки по очереди бросают кубики до тех пор, пока больше не смогут опустить дощечку.

Первый игрок бросает оба кубика. Затем он может опустить одну или две дощечки.

- Благодаря кубику «цвет» игрок может опустить 1 из дощечек выпавшего цвета.
- Благодаря кубику «животное» игрок может опустить 1 из дощечек с выпавшим животным.

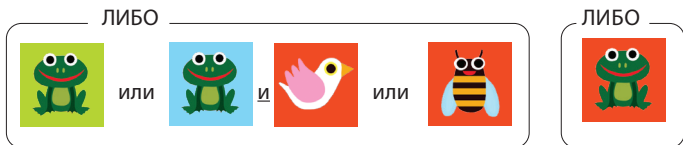
NB: Каждый кубик позволяет опустить только 1 дощечку.

- Игрок также может опустить дощечку, соответствующую одновременно цвету кубика И животному. **Но в таком случае он опускает только одну дощечку.**

Например: У игрока выпали кубики



Он может закрыть:



Затем игрок снова бросает кубики до тех пор, пока не сможет использовать 2 кубика, чтобы опустить одну или две дощечки.

Тогда его ход заканчивается.

Он считает оставшиеся поднятыми дощечки и записывает их число, которое соответствует количеству его штрафных очков в данном раунде.

Если игроку удалось опустить все дощечки, значит он **«закрыл коробку»**. В таком случае он получает 0 штрафных очков.

Затем ход переходит к следующему игроку. Он поднимает все дощечки и бросает кубики до тех пор, пока у него не закончатся варианты хода. И так далее.

Как определяется победитель?

По окончании 5 раундов каждый игрок суммирует свои штрафные очки.

Побеждает тот, кто набрал наименьшее количество штрафных очков.

Shut the box

junior



DJ05233

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France