

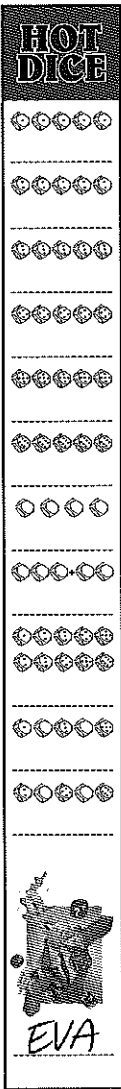
## Protokollblocket

Fem tärningar i samma valör betyder att du ska slå fem ettor, fem tvåor, fem treor osv.

Fyra tärningar, här ska du slå fyra tärningar lika och det spelar ingen roll i vilken valör.

2+3 tärningar betyder att du skall ha två tärningar i en valör och tre tärningar i en annan valör, t.ex. två 4:or och tre 5:or.

Straight (1-2-3-4-5 eller 2-3-4-5-6). Här måste du slå så att de fem tärningarna kommer i en följd med start på 1 och slut på 5 eller start på 2 och slut på 6.



Udda (1-3-5). De fem tärningarna skall bara ha udda valörer men det spelar ingen roll hur många av varje, t.ex 1-1-1-3-5 eller 1-3-3-3-5

Jämna (2-4-6). De fem tärningarna skall bara ha jämna valörer men det spelar ingen roll hur många av varje, t.ex 2-4-4-6-6 eller 4-4-4-4-6.

## Vem vinner?

Den som först har satt ett kryss för alla kolumnerna (på sin rad) i protokollblocket vinner.



© BRIO AB, 1996 Manufactured under license from Cadaco, USA

# HOT



# DICE

Var beredd på blossande kinder, darrande nerver, korta andetag och hög puls!

**HOT DICE** är spelet där tärningarna glöder i dina händer och brinner på spelbordet.

Du måste ständigt vara beredd att slänga iväg tärningarna för att få rätt kombination.

Här är det full koncentration, både på vad **du själv** slår och vad dina motståndare får upp.

Ett spel för 2 - 4 deltagare från 9 år



## Innehåll

20 tärningar i samma färg  
2 specialtärningar  
3 träpjäser

## Vad spelet går ut på

Att bli den som först lyckas fylla sitt protokollblock genom att slå rätt tärningskombinationer. Det gäller att vara koncentrerad, snabb, lite taktisk och ha tur med tärningarna.

## Spelförberedelser

Varje spelare förser sig med 5 tärningar och ett blad från protokollblocket. Kom överens om vem som skall börja. Den spelaren tar också de två röda specialtärningarna. Träpjäserna sätts i mitten av bordet. Ni skall ha en träpjäs mindre än antalet spelare.

## Varje gång det är din tur

Varje gång det är din tur skall du vid första slaget slå med alla sju tärningarna. Du får slå sammanlagt fyra gånger om inte **HOT** eller **?** kommer upp. Om du får rätt kombination, behöver du inte slå vidare.

Du skall alltså försöka slå någon av de tärningskombinationer som finns på protokollblocket (se sista sidan). När du har slagit behåller du de tärningar du vill spara på och slår igen.

Kom ihåg att specialtärningarna skall vara med hela tiden. Om du efter fyra slag eller tidigare har klarat av att slå en kombination får du sätta ett kryss i kolumnen på ditt protokollblad. Därefter går turen vidare till nästa spelare och du skickar specialtärningarna (de två röda) vidare till den spelaren.

## Specialtärningarna

**Specialtärning 1:** Den är röd och har fyra blanka sidor, en sida där det står **HOT** och en sida med ett **?**.

**Specialtärning 2:** Den är röd och är som en vanlig tärning. Den enda gång denna tärning fyller en funktion är när specialtärningen **1** visar **HOT**.

**Exempel,** när du slår och **HOT** kommer upp skall samtliga spelare även du själv snabbt börja slå med

alla sina svarta tärningar (5 st). Ni skall slå vad den andra röda tärningen visar, t ex 5. Nu skall alla försöka slå femmor. När man lyckas med att slå så att alla fem tärningarna visar femmor (här får man slå hur många slag som helst), skall man snabbt ta en av de träpjäser som står i mitten av bordet. När alla slår samtidigt skall inte specialtärningarna vara med. Den som blir sist med att få alla sina tärningar att visa femmor blir utan träpjäs och får då inte sätta ett kryss på protokollbladet.

När **?** kommer upp får du själv välja vilken kategori ni skall slå för (här har specialtärningen 2 ingen betydelse). Du bestämmer dig och säger kategorin högt så att alla kan börja slå samtidigt.

Dessa moment är stressiga och det gäller att vara vaksam när de andra spelarna slår så man snabbt kan börja slå med sina egna tärningar när **HOT** kommer upp. Alla som lyckas ta en träpjäs får sätta kryss på den aktuella raden i protokollet.

Om **HOT** kommer upp och den andra röda tärningen visar t.ex. fem och alla spelare redan har satt kryss för femmor går turen vidare till nästa spelare även om du inte har använt dina fyra slag.

Så fort **HOT** eller **?** kommer upp måste du slå om **alla** tärningarna även om du just lyckats med att få en kombination. Detta gäller även om du lyckas slå en kombination på fjärde slaget.

## Speltips

När **HOT** kommer upp och det visar sig att ni skall slå treor skall du slå så fort du kan även om du tidigare har satt ett kryss i den kolumnen. Du kanske lyckas ta träpjäsen från någon som inte tidigare har klarat av treor.

När **?** kommer upp skall du välja rätt kategori, allra helst en kategori som de andra redan har kryssat för.

Det är inte alls säkert att den som ligger bra till i början vinner. Så ge inte upp om du har otur med tärningarna i början.

Se till att du alltid sitter beredd med dina tärningar, att vara en vinnare eller förlorare hänger på sekunder!