

Draw 'n' Roll™

Rules
Règles
Regeln
Regole
Reglas
Regras
Spelregels

 Antonin Boccara

 blue orange™
Hot Games Cool Planet



Object of the game

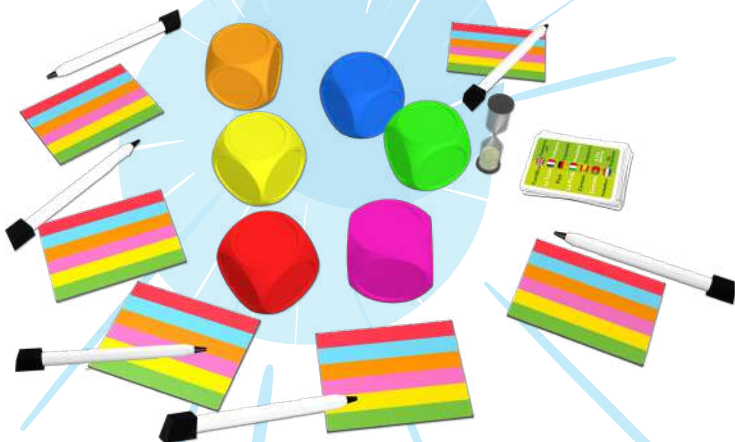
Draw clues on your dice faces so that the other players can work out your theme. Roll the dice and try to find the themes of other players to win the most points.

Game Contents

- ◆ 6 erasable dice
- ◆ 6 erasable boards
- ◆ 6 felt markers with erasers
- ◆ 1 two-minute timer
- ◆ 50 double sided Theme cards

Setup

- ◆ Each player should take one coloured erasable dice as well as one pen and one erasable booklet.
- ◆ Shuffle the Theme cards together and place them in a pile on one side of the table.
- ◆ Place the timer on the table.



How to play

1) Draw a card

Players agree on the difficulty of the words (**Green**: simple, **Orange**: difficult). Each player then takes a Theme card, secretly memorises one of the two themes and places the card in front of them, face down.

Example: Prehistoric era.



2) Ready, set, draw!

Turn over the timer: players have 2 minutes to draw their clues corresponding to the theme on their card.

Example: For the "Prehistoric era" theme, Romeo draws: a caveman on the first face, a flint on the second, a fire on the third, a cave on the fourth and a sabre-toothed tiger on faces five and six.

Important:

- ◆ One drawing can be used twice on the same dice but all the other drawings must be different from each other.
- ◆ Numbers, letters and arrows cannot be part of the drawing.



Note: If players have not completed their drawings on one or more faces at the end of the two minutes they are not eliminated. However, it will make guessing the theme more difficult for the other players.

3) Guess

Once the timer runs out, players roll their dice on the table. Players can immediately move themselves from their seats in order to get a better look at all the dice faces showing **but they cannot touch the dice!** Players must find the themes corresponding to the dice. When a player thinks they have found a theme, they write it down on their booklet on the corresponding colour of dice.

Note: It's easy to see the face pointing up when a 6 sided dice is rolled. Four other faces are also equally easy to see so long as you move yourself to get a good look! However, one face will always remain hidden.

The first player to write down all the themes slowly starts counting down "10, 9, 8,..." and at zero, all players stop writing.

4) Score

Pick one of the coloured dice. Each player announces the theme they guessed for this colour. The player whose dice has been chosen reveals their Theme card.

Note: Words with the same root as the theme are acceptable (for example: baker for bakery is acceptable).

- ◆ Each player who has correctly guessed the theme wins 1 point.
- ◆ The player whose dice was chosen wins 1 point for every player who has correctly guessed their theme.

This process is then repeated for the rest of the coloured dice. Note your points on your booklet, on your color.

End of the game

The game ends after 4 turns and players count their points. The player with the most points is the winner. In case of a tie, the tied players win.





Matériel de jeu

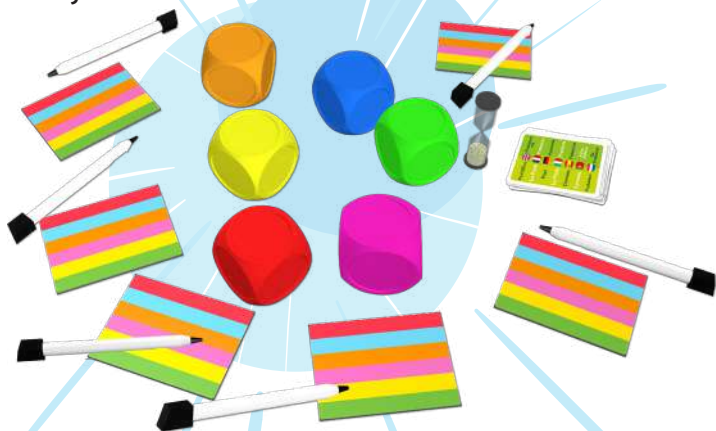
- ◆ 6 dés effaçables
- ◆ 6 plaquettes effaçables
- ◆ 6 feutres/effaceurs
- ◆ 1 sablier de 2 minutes
- ◆ 50 cartes Thème recto-verso

But du jeu

Dessinez des indices sur les faces de votre dé pour que les autres joueurs identifient votre thème. Lancez les dés et essayez de retrouver les thèmes des autres joueurs pour cumuler un maximum de points.

Mise en place

- ◆ Chaque joueur prend un dé effaçable d'une couleur, un feutre et une plaquette effaçable.
- ◆ Mélangez les cartes Thème pour former une pioche et posez-la sur un côté de la table.
- ◆ Placez également le sablier sur un côté de la table.



Déroulement du jeu

1) Piochez

Les joueurs se mettent d'accord sur la difficulté des mots (**Vert** : simple, **Orange** : plus difficile). Puis chaque joueur pioche une carte Thème, mémorise secrètement l'un des deux thèmes proposés, puis place la carte devant lui, face cachée.

Exemple : Préhistoire



2) À vos dés, prêt ? Dessinez !

Retournez le sablier : les joueurs ont alors 2 minutes pour faire des dessins correspondant au thème de leur carte sur les faces de leur dé.

Exemple : Pour le thème « Préhistoire », Roméo dessine sur ses 6 faces de dé : un Cro-Magnon sur la première face, un silex sur la deuxième, un feu sur la troisième, une grotte sur la quatrième et un tigre à dents de sabre sur les 2 dernières faces.



Important :

- ◆ Un seul dessin peut être représenté en deux exemplaires. Tous les autres doivent être différents entre eux.
- ◆ Il est interdit de dessiner des chiffres, des lettres ou encore des flèches afin de désigner un élément du dessin.

Note : Si à la fin des 2 minutes, des joueurs n'ont pas fait de dessin sur une ou plusieurs face(s) de dé, ce n'est pas éliminatoire mais ce sera plus difficile pour les autres joueurs de deviner son thème.

3) Devinez

Une fois le sablier écoulé, les joueurs lancent leur dé sur la table. À partir de ce moment-là, les joueurs peuvent se déplacer librement afin de bien voir toutes les faces des différents dés, mais ils n'ont jamais le droit de les toucher !

Le but des joueurs est de trouver le thème correspondant aux dés des autres joueurs. Quand un joueur pense avoir trouvé un thème, il doit le noter sur sa plaquette sur la couleur du dé correspondant.

Note : Quand il est lancé, un dé à 6 faces laisse facilement voir sa face supérieure. 4 autres faces sont également bien visibles, mais sur le côté... à vous de vous déplacer pour bien les voir ! Et forcément, une face du dé restera cachée...

Le premier joueur à avoir noté tous les thèmes commence à décompter lentement et à voix haute, « 10, 9, 8, ... », et à Zéro, tous les joueurs arrêtent d'écrire.

4) Décomptez

Désignez une couleur de dé. Chaque joueur annonce le thème qu'il a trouvé pour cette couleur. Le joueur à qui appartient le dé doit ensuite révéler sa carte Thème.

Remarque : Les mots de la même racine que le thème sont également valides (exemple : boulanger pour boulangerie est accepté).

- ◆ Chaque joueur ayant trouvé le thème de la carte marque 1 point.
- ◆ Le joueur à qui appartient le dé marque 1 point pour chaque personne ayant trouvé son thème.

Faites de même pour les autres dés afin de compter les points de chaque joueur. Notez vos points de victoire sur votre plaquette, à l'emplacement de votre couleur.

Fin de partie

Après 4 tours de jeu la partie s'arrête et les joueurs comptent leurs points. Le gagnant est le joueur qui a cumulé le plus de points. En cas d'égalité tous les joueurs concernés par l'égalité gagnent.





Spielmaterial

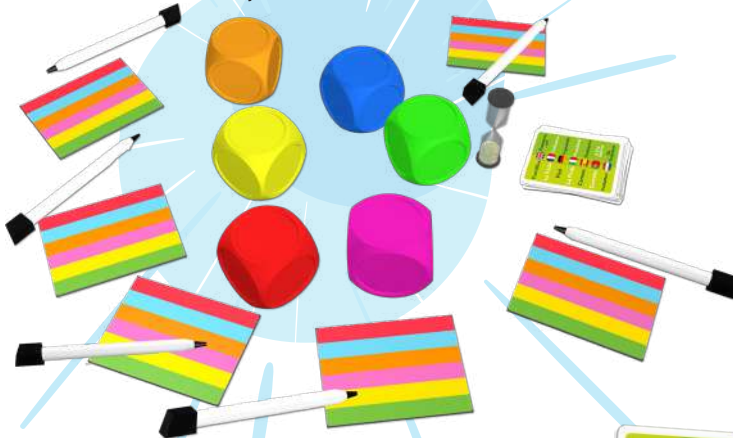
- ◆ 6 abwischbare Würfel
- ◆ 6 abwischbare Karten
- ◆ 6 Filzstifte/Radierer
- ◆ 1 Sanduhr mit 2 Minuten Laufzeit
- ◆ 50 doppelseitige Themenkarten

Ziel des Spiels

Zeichnet Hinweise auf die sechs Seiten eures Würfels, damit eure Mitspieler euer Thema erraten können. Würfelt und versucht, die Themen der anderen Spieler herauszufinden, um möglichst viele Punkte zu sammeln.

Aufbau

- ◆ Jeder Spieler nimmt sich einen abwischbaren Würfel in der Farbe seiner Wahl, einen Filzstift und eine abwischbare Karte.
- ◆ Mischt die Themenkarten und bildet daraus einen Stapel an einer Seite des Tisches.
- ◆ Stellt die Sanduhr auf den Spieltisch.



Aufbau-Beispiel

1) Ziehen

Vereinbart, ob ihr mit einfachen (**grün**) oder schwierigen (**orange**) Wörtern spielen wollt. Jeder Spieler zieht eine Themenkarte und sieht sie sich im Geheimen an. Dann legt er sie mit dem gewählten Thema nach unten vor sich auf den Tisch.

Beispiel: Urgeschichte

2) An die Würfel, fertig, zeichnen!

Dreht die Sanduhr um. Alle Spieler haben jetzt 2 Minuten Zeit, um Zeichnungen auf die sechs Seiten ihres Würfels zu malen, die zum Thema auf ihrer Karte passen.

Beispiel: Für das Thema „Urgeschichte“ malt Roman Folgendes auf die sechs Seiten seines Würfels: Einen Neandertaler auf die erste Fläche, einen Feuerstein auf die zweite, eine Feuerstelle auf die Dritte, eine Höhle auf die vierte und je einen Säbelzahniger auf die letzten beiden Seiten.



Anmerkung: Wenn ein Spieler nach 2 Minuten seine Zeichnungen auf einer oder mehreren Seiten des Würfels nicht fertig hat, scheidet er zwar nicht aus, aber es wird für die anderen Spieler schwieriger, sein Thema zu erraten.

4

3) Losraten!

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, werfen alle Spieler ihre Würfel auf die Spielfläche. Nun dürfen alle Spieler aufstehen und herumlaufen, um sich alle Seiten der verschiedenen Würfel anzuschauen. Sie dürfen die Würfel auf keinen Fall berühren! Die Spieler sollen versuchen, die Themen der anderen zu erraten. Denkt ein Spieler, dass er das Thema eines anderen erraten hat, notiert er das vermeintliche Thema auf seiner Karte bei der Farbe des entsprechenden Würfels.

Der erste Spieler, der alle Themen aufgeschrieben hat, zählt langsam herunter: "10, 9, 8,..."; bei Null legen alle Spieler ihre Stifte beiseite.

4) Zwischenwerlung

Sucht eine Würfelfarbe heraus. Jeder Spieler sagt, welches Thema er für diese Würfelfarbe vermutet. Der Spieler, dem der Würfel gehört, muss dann seine Themenkarte aufdecken und herzeigen.

Anmerkung: Wörter mit dem gleichen Wortstamm zählen als richtig (Beispiel: Bäcker statt Bäckerei ist in Ordnung).

- ◆ Jeder Spieler, der das Thema erraten hat, notiert auf seiner Karte einen Punkt.
- ◆ Der Spieler, dem der Würfel gehört, erhält einen Punkt für jeden Mitspieler, der sein Thema erraten hat.

Verfährt so der Reihe nach auch mit den anderen Würfeln, bis ihr die Punkte aller Spieler notiert habt.

Schreibt eure Siegpunkte auf eure Karte, und zwar auf eure Farbe.

Spielende

Nach 4 Runden endet das Spiel und alle Spieler zählen ihre Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger. Bei Gleichstand gibt es zwei oder mehr Gewinner.



Anmerkung: Nach dem Würfeln ist eine der sechs Würfelseiten von oben prima zu erkennen. Vier weitere sind ebenfalls gut sichtbar, liegen aber leider seitlich – also müsst ihr euch bewegen, um sie besser sehen zu können. Und natürlich bleibt die unterste Seite des Würfels verdeckt.

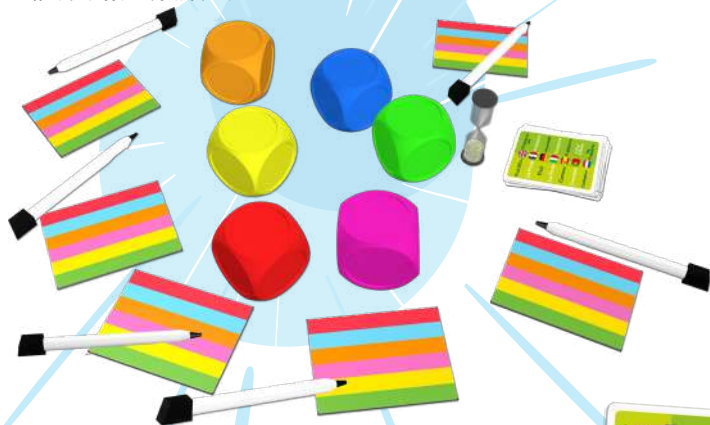


Scopo del gioco

Disegna degli indizi sulle facce del tuo dado in modo che gli altri giocatori individuino il tuo soggetto. Lancia i dadi e cerca di trovare i soggetti degli altri giocatori per guadagnare il massimo di punti.

Preparazione

- ◆ Ogni giocatore prende un dado cancellabile con un certo colore, un pennarello e una lavagnetta cancellabile.
- ◆ Si mischiano le carte Soggetto formando un mazzo e collocandolo su un lato del tavolo.
- ◆ Si mette la clessidra sul tavolo



Come si gioca

1) Pesca

I giocatori si mettono d'accordo sulla difficoltà delle parole (**Verde**: semplice, **Arancione**: più difficile). Ogni giocatore pesca una carta Soggetto, la guarda senza mostrarla; poi la mette davanti a se con l'immagine nascosta del soggetto.

Esempio: Preistoria

2) Dadi alla mano? Via con il disegno!

Si imposta la clessidra: i giocatori hanno 2 minuti per fare sulle facce dei loro dadi dei disegni che corrispondano al soggetto della loro carta.

Esempio: Per il soggetto "Preistoria", Luigi disegna sulle sue sei facce del dado: un cavernicolo sulla prima faccia, una selce sulla seconda, un fuoco sulla terza, una grotta sulla quarta, e una tigre con i denti a sciabola sulle due ultime facce.



N.B.: Se terminati i 2 minuti, alcuni giocatori non hanno fatto disegni su una o più facce del dado, questo non comporta l'eliminazione, ma sarà più difficile per gli altri giocatori indovinare quei soggetti.

Importante:

- ◆ Un'immagine può essere rappresentata soltanto in due repliche. Tutte le altre devono essere diverse tra loro.
- ◆ E' vietato disegnare delle cifre, delle lettere o anche delle frecce con lo scopo di evidenziare un elemento del disegno.

3) Indovina

Esaurita la clessidra, i giocatori lanciano il loro dado. A partire da quel momento i giocatori possono spostarsi liberamente per visionare bene tutte le facce dei diversi dadi, **ma non possono toccarli!**

Lo scopo dei giocatori è quello di individuare il soggetto che corrisponde ai dadi degli altri giocatori prima.

Quando un giocatore pensa di aver trovato un soggetto, deve segnarlo sulla sua lavagnetta sul colore del dado corrispondente.

Il primo giocatore che avrà annotato tutti i soggetti, inizia lentamente il conto alla rovescia, a voce alta: "10,9,8..." e, arrivato a Zero, tutti i giocatori si fermano.

4) Conteggio

Si dichiara un colore di dado. Ogni giocatore dichiara il soggetto che ha trovato per questo colore. Il giocatore a cui appartiene il dado deve poi scoprire la sua carta Soggetto.

Attenzione: le parole con una stessa radice del soggetto si ritengono valide (ad es. panettiere al posto di panetteria è valido).

- ◆ Ogni giocatore che ha individuato il soggetto della carta guadagna 1 punto.
- ◆ Il giocatore proprietario del dado guadagna 1 punto per ogni persona che ha indovinato il suo soggetto.

Si applica lo stesso criterio per tutti gli altri dadi e si conteggiano i punti di ciascun giocatore. Si segnano i propri punti sulla propria lavagnetta, sul proprio colore.

Fine della partita

Dopo 4 turni si arresta la partita e i giocatori conteggiano i loro punti. Il vincitore è il giocatore con la somma maggiore di punti. In caso di parità i giocatori vincono tutti insieme.

Materiali di gioco

- ◆ 6 dadi cancellabili
- ◆ 6 lavagnette cancellabili
- ◆ 6 pennarelli con cancellino
- ◆ 1 clessidra di 2 minuti
- ◆ 50 carte Soggetto fronte e retro

N.B.: Quando è stato lanciato un dado a 6 facce permette di vedere facilmente la sua faccia superiore. Altre quattro sono ugualmente visibili, ma sono sui lati e ci si dovrà spostare per vederle bene! E l'ultima faccia del dado resta obbligatoriamente nascosta...





Contenido

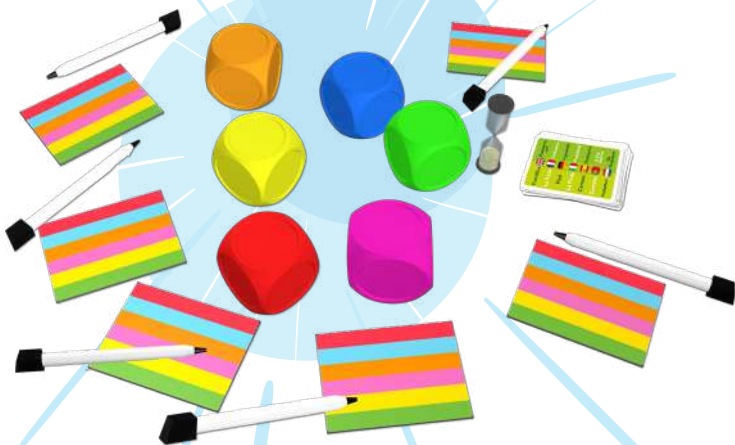
- ◆ 6 dados borrables
- ◆ 6 pizarras borrables
- ◆ 6 rotuladores con borrador
- ◆ 1 reloj de arena de 2 minutos
- ◆ 50 cartas de temas a doble cara

Objetivo

Dibujar pistas en las caras de tu dado para que los otros jugadores adivinen cuál es tu tema. Lanzad los dados e intenta acertar los temas de los demás jugadores para sumar el máximo de puntos.

Preparación

- ◆ Coged cada jugador un dado borrable de un color, una pizarra borrable y un rotulador.
- ◆ Barajad las cartas de temas y ponedlas en una pila boca abajo a un lado de la mesa.
- ◆ Colocad el reloj de arena sobre la mesa.



Cómo jugar

1) Robar

Antes de empezar a jugar, se debe acordar el nivel de dificultad que se jugará (verde: fácil; naranja: difícil). Cada jugador roba una carta de tema, la memoriza en secreto y la coloca sobre la mesa frente a él boca abajo.

Ejemplo: Prehistoria.

2) ¿Estáis preparados? ¡A dibujar!

Se da la vuelta al reloj: los jugadores tenéis 2 minutos para realizar un dibujo en cada una de las 6 caras de vuestro dado relacionado con vuestro tema.

Ejemplo: Para el tema de la "Prehistoria", Romeo dibuja: un cromañón en la primera cara, un puñal de sílex en la segunda, una hoguera en la tercera, una cueva en la cuarta y un tigre dientes de sable en las dos últimas caras.

Importante:

- ◆ Un mismo dibujo puede estar repetido dos veces en un mismo dado. El resto de dibujos deberán ser diferentes los unos de los otros.
- ◆ No se pueden dibujar ni números, ni letras, ni tampoco flechas que señalen a un elemento del dibujo.



Nota: Si al finalizar los 2 minutos alguno de los jugadores no ha dibujado en alguna de las caras de su dado no será eliminado, pero dificultará que los otros jugadores puedan adivinar su tema.

3) Adivinar

Una vez se agota el tiempo, cada jugador lanza su dado sobre la mesa. A partir de ese momento, los jugadores pueden moverse de sus asientos para ver mejor las diferentes caras de los dados, ¡pero no pueden tocarlos! El objetivo de cada jugador es adivinar el tema de los demás jugadores.

Cuando un jugador cree haber adivinado el tema de un jugador, lo anota en su pizarra en la parte indicada con el color de este jugador.

El primer jugador que escriba todos los temas en su pizarra, empieza a contar hacia atrás lentamente "10, 9, 8,..." y cuando llega a cero, todos los jugadores dejan de escribir.

4) Puntuar

Se indica el color un dado y cada jugador anuncia cuál es el tema que él cree que tiene ese dado. Después el jugador que dibujó el dado de ese color muestra su carta de tema.

Nota: Las palabras con la misma raíz que el tema también son válidas (ejemplo: se acepta panadero por panadería).

- ◆ Cada jugador que acierte el tema de la carta gana 1 punto.
- ◆ El jugador con el dado del color revelado obtiene 1 punto por cada persona que adivine su tema.

Se repite esta acción con cada uno de los dados para contar los puntos de cada jugador.

Fin de la partida

Después de 4 rondas, el juego finaliza y cada jugador cuenta sus puntos. El jugador que haya conseguido más puntos, será el ganador. En caso de empate los jugadores empatados ganan.





Material de Jogo

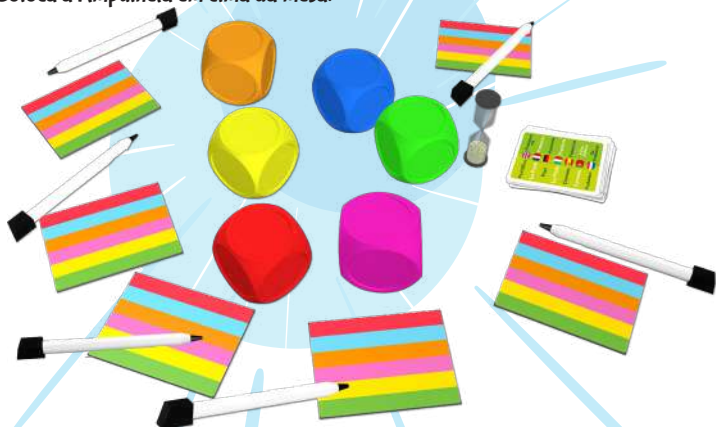
- ◆ 6 Dados apagáveis
- ◆ 6 Cadernos apagáveis
- ◆ 6 Canetas de feltro/borrachas
- ◆ 1 Ampulheta de 2 minutos
- ◆ 50 cartas Tema com dupla face

Objetivo do Jogo

Desenha pistas nas faces dos teus dados para que os outros jogadores possam descobrir o teu tema. Lança os dados e tenta descobrir os temas dos outros jogadores para ganhares mais pontos.

Preparação de Jogo

- ◆ Cada jogador deve receber um dado apagável assim como uma caneta de feltro e um caderno também apagável.
- ◆ Baralha todas as cartas Tema e coloca-as numa pilha de cartas num dos lados da mesa.
- ◆ Coloca a Ampulheta em cima da mesa.



Como Jogar

1) Tira uma carta

Os jogadores decidem o nível de dificuldade das palavras com que vão jogar (**Verde**: fácil, **Laranja**: difícil). Cada jogador tira uma carta Tema, depois deve memorizar secretamente o tema e colocar a carta à sua frente com a face virada para baixo.

Exemplo: *A Pré-histórica.*



2) Atenção, preparados, desenhem!

Vira a Ampulheta ao contrário: os jogadores têm 2 minutos para desenhar as pistas que correspondam ao tema na sua carta.

Exemplo: Para o tema "A Pré-histórica", o Romeu desenha: um homem das cavernas na primeira face do dado, depois desenha uma pedra na segunda face, uma fogueira na terceira, uma caverna na quarta e um tigre-de-dentes-de-sabre na quinta e sexta face do seu dado.

Importante:

- ◆ Um desenho pode ser utilizado duas vezes no mesmo dado mas todos os outros desenhos devem ser diferentes uns dos outros.
- ◆ Números, letras e setas não podem fazer parte do desenho.



Nota: Se os jogadores não tiverem completado os seus desenhos numa ou em mais faces dos dados no final dos dois minutos eles não são eliminados. No entanto, vai ser mais difícil para os outros jogadores tentar adivinhar o tema.

3) Descobrir

Assim que a Ampulheta chegar ao fim, os jogadores lançam os seus dados em cima da mesa. Os jogadores podem sair imediatamente dos seus lugares para conseguirem ver melhor as faces dos dados mas não podem tocar neles!

Os jogadores devem tentar descobrir os temas que correspondem aos dados.

Assim que um jogador achar que encontrou um tema, deve escrevê-lo no seu caderno na cor correspondente do dado.

Nota: Quando lançado, é fácil ver os desenhos de um dado de 6 faces. A face superior é bem visível, assim como as outras 4 laterais, só terás de te mover bem para as conseguires ver! No entanto, uma das faces estará sempre escondida.

O primeiro jogador a ter escrito todos os temas começa a contar pausadamente e de forma decrescente "10, 9, 8..." assim que chegar ao 0, todos os jogadores devem parar de escrever.

4) Contagem de Pontos

Escolhe um dos dados coloridos. Cada jogador revela o tema que adivinhou para esta cor. O jogador cujo dado tenha sido o escolhido, revela a sua carta Tema.

- ◆ Cada jogador que tiver acertado corretamente o tema ganha 1 ponto.
- ◆ O jogador cujo dado tenha sido o escolhido ganha 1 ponto por cada jogador que tenha acertado corretamente no seu tema.

Nota: Palavras que tenham a mesma raiz do tema são aceitáveis (por exemplo: padeiro para padaria é aceitável).

Este processo é depois repetido para o resto dos dados coloridos. Anota os teus pontos no caderno, com a tua cor.

Fim do Jogo

O jogo termina ao fim de 4 rondas e todos os jogadores contam os seus pontos. O jogador que tiver mais pontos é o vencedor. Em caso de empate, todos os jogadores envolvidos ganham o jogo.



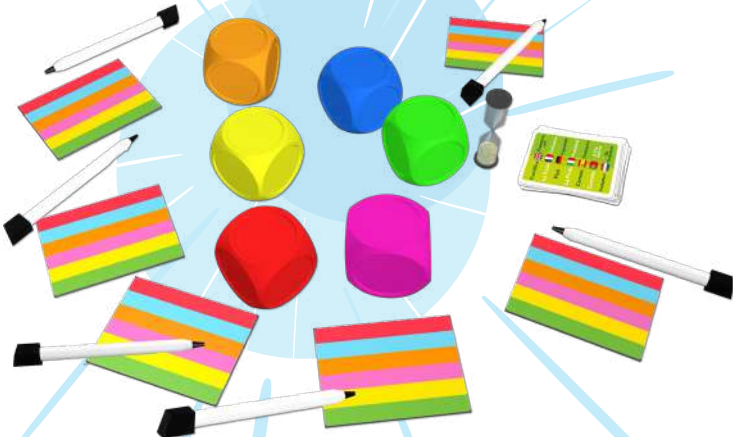


Doel van het spel

Teken aanwijzingen op je dobbelsteen zodat de andere spelers je thema kunnen raden. Werp de dobbelstenen en probeer het thema van andere spelers te vinden om zo de meeste punten te vergaren.

Spelvoorbereiding

- ◆ Elke speler neemt één gekleurde uitwisbare dobbelsteen, één pen en één uitwisbaar boekje.
- ◆ Schud alle themakaarten en leg ze als een trekstapel aan een kant van de tafel.
- ◆ Plaats de zandloper op de tafel.



Speelwijze

1) Trek een kaart

De spelers beslissen samen over de moeilijkheidsgraad van de woorden (groen: eenvoudig; oranje: moeilijk). Elke speler trekt een themakaart, bekijkt ze in het geheim en legt de kaart met het thema naar beneden voor zich neer.

Voorbeeld: *De Prehistorie*.



2) Klaar, 3-2-1, tekenen!

Draai de zandloper om: spelers hebben 2 minuten om aanwijzingen te tekenen in verband met het thema op hun kaart.

Voorbeeld: voor het thema "De Prehistorie", tekent Romeo: een holbewoner op de eerste zijde, een vuursteen op de tweede, vuur op de derde, een groot op de vierde en een sabellandijger op zijden vijf en zes.

Belangrijk:

- ◆ Dezelfde tekening mag maximum twee keer op je dobbelsteen worden gebruikt, maar alle andere tekeningen moeten van elkaar verschillen.
- ◆ Cijfers, letters en pijlen mogen niet in de tekening gebruikt worden.



Opmerking: als spelers hun tekeningen op een of meer zijden aan het einde van de twee minuten niet hebben voltooid, blijven ze gewoon in het spel. Het maakt het raden van hun thema door de andere spelers echter moeilijker.

Spelmateriaal

- ◆ 6 uitwisbare dobbelstenen
- ◆ 6 uitwisbare boekjes
- ◆ 6 viltstiften / gommertjes
- ◆ 1 zandloper van 2 minuten
- ◆ 50 dubbelzijdige themakaarten

3) Raden

Zodra de zandloper is leeggelopen, werpen de spelers hun dobbelsteen op tafel. Spelers mogen van hun plaats opstaan om een beter zicht te krijgen op meerdere zijden van de dobbelstenen, maar ze mogen de dobbelstenen niet aanraken!

Spelers moeten de thema's vinden die overeenkomen met de dobbelstenen. Wanneer een speler denkt dat hij een thema heeft gevonden, schrijft hij dit in zijn boekje op bij de overeenkomstige dobbelsteenkleur.

De eerste speler die alle thema's heeft opgeschreven start met rustig af te tellen "10, 9, 8, ..." en bij nul stoppen alle spelers met opschrijven.

4) Scoren

Kies een van de gekleurde dobbelstenen. Elke speler kondigt het thema aan dat hij geraden heeft voor deze kleur. De speler wiens dobbelsteen is gekozen, draait zijn themakaart om.

Opmerking: woorden met dezelfde stam als het thema zijn ook geldig (bijvoorbeeld: bakker voor bakkerij is ook correct).

- ◆ Elke speler die het thema correct heeft geraden, scoort 1 punt.
- ◆ De speler wiens dobbelsteen werd gekozen, scoort 1 punt voor elke speler die zijn thema correct heeft geraden.

Dit proces wordt dan herhaald voor de rest van de gekleurde dobbelstenen. Noteer je punten in je boekje, bij jouw kleur.

Opmerking: het is gemakkelijk om de bovenste zijde van een 6-zijdige dobbelsteen te zien. Vier andere zijden zijn ook redelijk makkelijk te zien zolang je jezelf beweegt om een goed zicht te krijgen! Eén zijde blijft echter altijd verborgen.

Einde van het spel

Het spel eindigt na 4 beurten en spelers tellen hun punten. De speler met de meeste punten is de winnaar. In geval van een gelijkspel zijn die betrokken spelers allen winnaars.

