

7-99

2-5

20'



MOARE OR LESS ?



LUDI The logo for LUDI, featuring the word "LUDI" in a bold, black, sans-serif font, followed by a stylized orange and yellow smiley face icon.

EN

MORE OR LESS

Age: 7-99**Players:** 2-5**Game Duration:** 20 minutes**A game by:** Luca Bellini, Luca Borsa**Contents:** 9 dice; 1 spinner; 5 coloured discs; 25 point tokens; Rules

Keep the spinner at hand and place the discs in the center of the table to form a circle so that they are easily accessible by everyone. Each player gets a token worth three points.

How to play

The youngest player starts by turning the spinner: the number indicated by the arrow will be the goal for this round. The same player throws all the dice within the circle formed by the discs. Now all the players, at the same time, look for a pair of same-coloured dice whose sum or subtraction results in the number indicated on the spinner. Whoever identifies a pair must quickly take the discs of that colour. For example, if a player finds a pair of red dice, he/she must take the red discs.

The beige dice works as a wild dice; that is, it can be added or subtracted from the other coloured dice: In this case, the final number is obtained using three dice, two of the same color plus the beige one.

The game continues until one of the players, asserting that there are no more useful calculation combinations, takes the black "stop" disc. At this point, the players proceed with the verification of the calculations and point counting.

EXAMPLE

If the goal is the number 2, the player can take the orange and red discs because they correspond to the pairs of dice with which you can reach the goal (with or without the use of the wild dice):

ORANGE $1 + 1 = 2$; **RED** 6 (wild dice) $- 2 - 2 = 2$

After the orange and red placeholders have been taken, as there are no more pairs with which it is possible to reach the goal, one of the players takes the black "stop" disc.



Final scores and game goal

For each correct calculation, a player receives 1 point for each disc taken using the beige dice and 2 points if they did not use it (i.e. using only two dice of the same colour). The player who takes the black token also collects 2 points, but if he/she also took other discs, this is worth 3 points! For each incorrect calculation, the player loses 1 point, or 3 if she/he took the black disc, too.

The game continues in the same way until a player reaches 15 points becoming the winner! If two players tie at 15 points, a tiebreaker round will follow to determine the final winner.

IT

MORE OR LESS

Età: 7-99**Giocatori: 2-5****Durata: 20 minuti****Un gioco di: Luca Bellini, Luca Borsa****Contenuto: 9 dadi; 1 spinner; 5 segnalini colorati;****25 gettoni punteggio;****Regolamento**

Si tiene lo spinner a portata di mano e si posizionano i segnalini tondi a centro tavolo a formare un cerchio in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti. Ogni giocatore all'inizio della partita riceve un gettone da 3 punti.

Svolgimento

Inizia il giocatore più giovane che gira lo spinner: il numero indicato dalla freccia sarà l'obiettivo per questo turno. Lo stesso giocatore lancia tutti i dadi all'interno del cerchio formato dai segnalini tondi. Ora tutti i giocatori contemporaneamente osservano se i valori di una coppia di dadi dello stesso colore, sommati o sottratti fra loro, danno come risultato il numero indicato dallo spinner: chi individua una coppia deve velocemente prendere il segnalino del colore corrispondente. Ad esempio, se un concorrente individua una coppia di dadi rossi, prende il segnalino rosso.

Il dado beige funziona da jolly, ovvero si può sommare o sottrarre ai dadi colore: in questo caso, il risultato sarà ottenuto da tre dadi, due dello stesso colore più il dado beige. Il gioco prosegue fino a che uno dei concorrenti, ritenendo che non vi siano più combinazioni di calcolo utili, prende il segnalino nero di «stop». Infine si procede con la verifica dei calcoli.

ESEMPIO

Si possono prendere i segnalini arancio e rosso perché corrispondenti alle coppie di dadi con le quali è possibile raggiungere l'obiettivo (con o senza l'utilizzo del dado jolly):

ARANCIO $1 + 1 = 2$; **ROSSO** $6 (jolly) - 2 - 2 = 2$

Dopo che sono stati presi i segnalini arancio e rosso, non essendoci più coppie con cui è possibile raggiungere l'obiettivo, si deve prendere il segnalino nero che vale 2 punti.



Punteggi e fine del gioco

Per ciascun calcolo corretto, un giocatore riceve 1 punto per ogni segnalino preso utilizzando il dado beige e 2 punti senza utilizzarlo (ovvero utilizzando solo due dadi dello stesso colore). Il giocatore che prende il segnalino nero colleziona anch'esso 2 punti, ma se non sono stati presi altri segnalini, questo vale addirittura 3 punti! Per ogni calcolo errato, il giocatore perde 1 punto, e ne perde 3 se ha preso il segnalino nero.

La partita prosegue allo stesso modo fino a che un concorrente non raggiunga per primo 15 punti: egli è il vincitore della gara! Se due concorrenti sono a pari punti, si procede con un turno di spareggio.

FR

MORE OR LESS

Age : 7-99**Nombre de joueurs : 2-5****Durée : 20 minutes****Conception : Luca Bellini, Luca Borsa****Contenu : 9 dés ; une girouette ; 5 pions colorés****colorés ; 25 jetons-points ; Règles du jeu**

Placez la girouette sur la table et disposez les pions colorés en cercle au centre de la table de manière à ce qu'ils soient accessibles à tous les joueurs. Distribuez ensuite un jeton de 3 points à chacun des joueurs.

Déroulement

Le joueur le plus jeune commence et fait tourner la girouette : le numéro indiqué par la flèche correspondra au résultat-objectif de la manche en cours. Ce même joueur lance ensuite tous les dés à l'intérieur du cercle formé par les pions colorés. A partir du moment où les dés sont lancés, tous les joueurs doivent observer si en additionnant ou en soustrayant deux dés de la même couleur, ils obtiennent le résultat indiqué par la girouette. Le premier à trouver le bon résultat s'empare du pion de la couleur des dés avec lesquels il a obtenu le résultat. Par exemple, si un joueur a obtenu le résultat avec la paire de dés rouges, il prend le pion rouge. Le dé de couleur beige fonctionne comme un joker, c'est-à-dire qu'il peut être additionné ou soustrait à une paire de dés colorés pour obtenir le bon résultat. Dans ce cas, le résultat s'obtient au moyen de trois dés : deux de la même couleur et un beige. La manche prend fin lorsque l'un des joueurs déclare qu'il n'est plus possible d'obtenir le bon résultat avec les dés restants. Celui-ci prend alors le pion noir et l'on contrôle les calculs effectués par les différents joueurs.

EXEMPLE

Les joueurs peuvent prendre les pions orangés et rouges parce qu'ils correspondent aux paires de dés avec lesquels il est possible d'obtenir le résultat-objectif (avec ou sans le dé joker) :

ORANGE $1 + 1 = 2$; **ROUGE** $6 (\text{joker}) - 2 - 2 = 2$

Une fois que les pions orangé et rouge ont été pris, il n'est plus possible d'obtenir le résultat avec les paires de dés restantes : le premier joueur à le constater doit saisir le pion noir qui vaut 2 points.



Score et fin de la partie

Les pions colorés obtenus avec l'auxiliaire du dé beige valent 1 point et 2 points lorsqu'ils ont été obtenus sans le dé beige (c'est-à-dire pour tout calcul effectué avec deux dés de la même couleur). Le joueur qui prend le pion noir gagne 2 points s'il n'a pris aucun autre pion et 3 points s'il a également gagné d'autres pions colorés. Enfin, les joueurs perdent 1 point pour chaque calcul incorrect et trois points lorsqu'ils ont pris le pion noir.

Le premier à totaliser 15 points gagne et la partie prend fin. Lorsque des joueurs sont ex-aequo, on fait une dernière manche pour les départager.

ES

MORE OR LESS

Edad: 7-99**Jugadores:** 2-5**Duración:** 20 minutos**Un juego de:** Luca Bellini, Luca Borsa**Contenido:** 9 dados; 1 spinner; 5 fichas de colores; 25 fichas-puntuación; Reglamento

Se coloca el spinner a mano y se colocan las fichas redondas en el centro de la mesa, formando un círculo, de tal manera que todo el mundo pueda cogerlas fácilmente. Cada jugador, al principio del juego, recibe una ficha de 3 puntos.

Desarrollo

Empieza el jugador más joven, que gira el spinner: el número señalado por la flecha será el objetivo de la ronda. El mismo jugador lanza todos los dados dentro del círculo formado por las fichas redondas. Ahora todos los jugadores, al mismo tiempo, observan si los valores de una pareja de dados del mismo color, sumándolos o restándolos, dan como resultado el número señalado por el spinner: quien localice una pareja tiene que coger rápidamente la ficha del color correspondiente. Por ejemplo, si un jugador identifica una pareja de dados rojos, cogerá la ficha roja.

El dado beis funciona como comodín, es decir, se puede sumar o restar a los dados de colores: en este caso, el resultado depende de 3 dados, 2 del mismo color más el dado beis. El juego continúa hasta que uno de los jugadores, considerando que ya no hay más combinaciones de cálculos útiles, coge la ficha negra de «¡STOP!». Para terminar, se realiza una verificación de los cálculos y el recuento de los puntos.

EJEMPLO

Si el objetivo fuese el número 2, se pueden coger las fichas roja y naranja porque corresponden a las parejas de dados con las que se puede alcanzar el objetivo (con o sin el empleo del dado-comodín):

NARANJA $1 + 1 = 2$; **ROJO** 6 (comodín) $- 2 - 2 = 2$

Después de coger las fichas naranja y roja, al no haber más parejas con las que se pueda alcanzar el objetivo, hay que coger la ficha negra, que vale 2 puntos.



Puntuación y final del juego

Por cada cálculo correcto, un jugador recibe 1 punto por cada ficha cogida usando el dado beis y 2 si no lo ha empleado (es decir, si ha usado solo 2 dados del mismo color). El jugador que coja la ficha negra consigue también 2 puntos, pero si nadie ha cogido ninguna otra ficha, ¡esta vale 3 puntos! Por cada cálculo incorrecto, el jugador pierde 1 punto y pierde 3 si ha cogido la ficha negra.

El juego continúa de la misma manera hasta que uno de los jugadores alcance 15 puntos: ¡es el ganador de la partida! Si dos jugadores están empatados, se continúa con otra ronda de desempate.

DE

MORE OR LESS

Alter: 7-99 Jahre
Spieleranzahl: 2-5
Spieldauer: 20 Minuten
Ein Spiel von: Luca Bellini, Luca Borsa

Inhalt: 9 Würfel; 1 Spinner; 5 farbige Anzeigepfättchen; 25 Spielmarken mit Punktzahlen; Spielregeln

Der Spinner wird in Reichweite gehalten und die runden Anzeigepfättchen werden so in der Mitte der Spielfläche angeordnet, dass sie einen Kreis bilden und für alle gut erreichbar sind. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine Spielmarke zu 3 Punkten.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt und dreht den Spinner: Die vom Pfeil angezeigte Zahl ist das Ziel für diesen Zug. Derselbe Spieler würfelt mit allen Würfeln innerhalb des Kreises, den die runden Anzeigepfättchen bilden. Nun suchen alle Spieler gleichzeitig nach einem Paar aus gleichfarbigen Würfeln, deren Würfelzahlen die vom Spinner angezeigte Zahl ergeben, wenn man sie miteinander addiert oder voneinander subtrahiert: Wer ein Paar gefunden hat, muss schnell das Anzeigepfättchen der entsprechenden Farbe nehmen. Hat zum Beispiel ein Teilnehmer ein Paar aus roten Würfeln entdeckt, nimmt er das rote Anzeigepfättchen. Der beige Würfel dient als Joker, das heißt er kann zu den Würfelzahlen der Farbwürfel addiert oder von ihnen subtrahiert werden: In diesem Fall wird das Ergebnis durch drei Würfel erzielt, und zwar durch zwei gleichfarbige Würfel und den beige Würfel. Das Spiel geht solange weiter, bis einer der Spieler der Meinung ist, dass keine sinnvollen Rechenkombinationen mehr möglich sind, und das schwarze Anzeigepfättchen „STOP“ nimmt. Zum Schluss werden die Rechenvorgänge überprüft und die Punkte gezählt.

BEISPIEL

Wenn das Ziel die Zahl 2 ist, können das orange und das rote Anzeigepfättchen genommen werden. Beide entsprechen Würfelpaaren, mit denen sich das Ziel erreichen lässt (mit oder ohne den Einsatz des Jokerwürfels):

ORANGE $1 + 1 = 2$; **ROT** 6 (Jokerwürfel) $- 2 - 2 = 2$

Nachdem das orange und das rote Anzeigepfättchen genommen wurden, sind keine weiteren Würfelpaare mehr vorhanden, mit denen das Ziel erreichbar ist. Daher muss das schwarze Anzeigepfättchen genommen werden, das 2 Punkte zählt.



Punktzahl und Spielende

Für jeden richtigen Rechenvorgang erhält ein Spieler 1 Punkt pro Anzeigepfättchen, das er unter Einsatz des beige Würfels genommen hat, und 2 Punkte pro Anzeigepfättchen, das er ohne Jokerwürfel ergattert hat (das heißt nur mit zwei Würfeln der gleichen Farbe). Der Spieler, der das schwarze Anzeigepfättchen genommen hat, bekommt 2 Punkte; wenn er auch andere Anzeigepfättchen genommen hat, zählt das schwarze Pfättchen sogar 3 Punkte! Für jeden falschen Rechenvorgang verliert ein Spieler 1 Punkt; wenn er auch das schwarze Anzeigepfättchen genommen hat, verliert er 3 Punkte. Das Spiel geht auf die gleiche Weise weiter, bis einer der Spieler als Erster 15 Punkte erreicht hat: Er ist der Gewinner des Rechenwettkampfs! Wenn zwei Spieler die gleiche Punktzahl erzielt haben, wird eine Entscheidungsrunde gespielt.

PT

MORE OR LESS

Idade: 7-99**Jogadores:** 2-5**Duração:** 20 minutos**Um jogo de:** Luca Bellini, Luca Borsa**Conteúdo:** 9 dados; 1 spinner; 5 marcadores coloridos; 25 fichas de pontuação; Regulamento

Com o spinner preparado, posicionam-se os marcadores redondos no centro da mesa formando um círculo, de modo que sejam facilmente alcançáveis por todos. Cada jogador no início do jogo recebe uma ficha de 3 pontos.

Procedimento

Começa o jogador mais jovem, fazendo girar o spinner: o número indicado pela seta será o objetivo para esta ronda. O mesmo jogador lança todos os dados dentro do círculo formado pelos marcadores redondos. Todos os jogadores verificarão agora, simultaneamente, se o resultado dos valores de um par de dados da mesma cor, somados ou subtraídos entre si, corresponde ao número indicado pelo spinner: quem identificar um par deve pegar rapidamente no marcador da cor correspondente. Por exemplo, se um jogador identificar um par de dados vermelhos, agarra no marcador vermelho.

O dado bege funciona como jôquer, ou seja, pode somar-se ou subtrair-se aos dados de cor: neste caso, o resultado será obtido a partir de três dados, dois da mesma cor mais o dado bege. O jogo prossegue até que um dos jogadores, considerando que não há mais combinações de cálculo possíveis, apanha o marcador preto de «stop». Por fim, procede-se à verificação dos cálculos e contagem dos pontos.

EXEMPLO

Podem apanhar-se os marcadores laranja e vermelho porque correspondem aos pares de dados com os quais é possível alcançar o objetivo (com ou sem usar o dado jôquer):

LARANJA $1 + 1 = 2$; **VERMELHO 6 (jôquer)** $- 2 - 2 = 2$

Depois de os marcadores laranja e vermelho terem sido apanhados, como não há mais pares com os quais seja possível alcançar o objetivo, deve apanhar-se também o marcador preto que vale 2 pontos.



Pontuações e fim do jogo

Para cada cálculo correto, um jogador recebe 1 ponto por cada marcador obtido utilizando o dado bege e 2 pontos sem o utilizar (ou seja, utilizando apenas dois dados da mesma cor). O jogador que fica com o marcador preto obtém também 2 pontos, mas se não foram retirados mais marcadores, consegue mais 3 pontos. Por cada cálculo errado, o jogador perde 1 ponto e perde 3 se tiver tirado o marcador preto.

O jogo prossegue da mesma forma até que um competidor chegue primeiro aos 15 pontos: é o vencedor da competição! Se dois jogadores tiverem os mesmos pontos, realiza-se uma ronda de desempate.



Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com