

NEXT

D

Hektisches Würfeln
und Zahlensuchen
für 2 bis 10 Spieler
ab 7 Jahren

Inhalt

- 1 Spielblock • 1 Würfel • 1 Bleistift • 1 Spielanleitung

Kurzbeschreibung

Man wird wach, weil der Wecker klingelt. Doch da klingelt ja nicht nur einer, nein gleich 60 Wecker rattern, was das Zeug hält. Da heißt es, schnell alle Wecker ausschalten ... und das alles auch noch in einer bestimmten Reihenfolge. Na, da wird´s gleich hektisch!

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen schnellstmöglich auf ihren Spielblättern die Zahlen von 60 bis 1 abwärts zu finden und nacheinander durchzustreichen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Spielblock. Auf diesem Blatt sind die Zahlen von 1 bis 60 abgebildet.

Spielverlauf

Der Spieler, der den anderen am stärksten auf den Wecker geht, nimmt sich den Bleistift und sucht – auf ein Startzeichen hin - auf seinem Blatt nach dem Wecker mit der 60. Sobald er diesen gefunden hat, kreuzt er ihn durch und sucht nun weiter nach den nächsten Zahlen, der 59, dann 58, dann 57 usw. Aber schnell muss es gehen!

Denn während der Startspieler auf seinem Blatt nach den Zahlen sucht und diese durchkreuzt, versucht sein linker Nachbar so schnell wie möglich ein „**Next**“ zu würfeln. Sobald er es geschafft hat, ruft er „**Next**“, nimmt dem Startspieler den Bleistift aus der Hand und beginnt selbst die Zahlen auf seinem eigenen Blatt absteigend durchzukreuzen. Gleichzeitig versucht sein linker Nachbar ein „**Next**“ zu würfeln ...

So geht es reihum. Wenn der erste Spieler wieder an die Reihe kommt, versucht er weiter die Zahlen der Reihe nach zu streichen - beginnend mit der höchsten noch nicht durchgekreuzten Zahl.

Spielende

Der Spieler, der als Erster die 1 durchgestrichen hat, gewinnt das Spiel.

Neue Spielrunde

Jetzt dreht jeder Spieler sein Blatt um. Dort stehen auch die Wecker 60 bis 1, aber in einer anderen Reihenfolge! Und schon geht die wilde Weckerjagd weiter!

NEXT

F Lancer le dé et chercher des nombres dans une gigantesque course contre la montre – pour 2 à 10 joueurs à partir de 7 ans.

Contenu

• 1 bloc-notes • 1 dé • 1 crayon • Les règles du jeu

Brève description

On se réveille parce que le réveil sonne. Mais ici, il ne sonne pas qu'un seul réveil, mais 60 à la fois ! On doit donc les éteindre rapidement ... et ce dans un ordre déterminé. Alors là, ça risque de se bousculer !

But du jeu

Les joueurs essaient de trouver le plus rapidement possible sur leur feuille les nombres de 60 à 1 à rebours pour les rayer.

Les préparatifs

Chaque joueur reçoit une feuille du bloc-notes. Sur cette feuille figurent les nombres de 1 à 60.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus éveillé commence. Il prend le crayon et cherche – une fois le signal de départ donné – sur sa feuille le

réveil qui porte le nombre 60. Dès qu'il l'a trouvé, il le raye et puis cherche les nombres suivants, c'est-à-dire le 59, ensuite le 58, le 57 et cætera. Mais il doit se dépêcher !

Car tandis que le premier joueur cherche les nombres sur sa feuille pour les rayer, son voisin de gauche essaie de lancer un « **Next** » le plus rapidement possible. Dès qu'il parvient à le faire, il dit « **Next** », prend le crayon au premier joueur et commence lui-même à chercher les nombres sur sa propre feuille pour les rayer à rebours. En même temps, son voisin de gauche essaie d'obtenir un « **Next** » ...

On continue de cette manière à tour de rôle. Au moment où c'est de nouveau le tour du premier joueur, il essaie de nouveau de rayer les nombres, l'un après l'autre, en commençant avec le nombre le plus élevé qui n'est pas encore rayé.

Fin de la partie

Le premier à rayer le 1 gagne la partie.

Nouvelle manche

Maintenant, les joueurs retournent leur feuille. Le verso indique aussi les réveils de 60 à 1, mais dans un autre ordre ! Et la chasse aux réveils est repartie !

NEXT

I

Gioco velocissimo di lancio e ricerca di numeri per 2 a 10 giocatori dai 7 anni in su

Contenuto

• 1 blocchetto di carta • 1 dado • 1 matita • 1 regolamento

Descrizione breve

Ti svegli perché suona la sveglia. Ma non suona solo una, no, sono addirittura 60 sveglie che stanno suonando con strepito. Bisogna quindi spegnere tutte le sveglie ... rispettando anche un certo ordine! Ed ecco che incomincia la fretta!

Scopo del gioco

I giocatori tentano di trovare sui loro fogli il più veloce possibile i numeri da 60 a 1 (in senso discendente) e di cancellarli uno dopo l'altro con la matita.

Preparativi

Ogni giocatore riceve un foglio dal blocchetto. Su questo foglio sono riportati i numeri da 1 a 60.

Svolgimento del gioco

Il giocatore che dà più i numeri prende la matita e – al via – inizia a cercare sul suo foglio la sveglia col numero 60. Non appena l'avrà trovata, fa una crocetta su di essa e continua a cercare gli altri numeri, il 59, poi il 58, poi il 57 ecc. Ma dovrà fare in fretta!

Perché mentre il giocatore iniziale cerca i numeri sul proprio foglio per sbarrarli, il suo vicino a sinistra tenta di lanciare il più veloce possibile un „**Next**“. Non appena ci sarà riuscito, grida „**Next**“, toglie la matita dalla mano del giocatore iniziale e comincia lui stesso a sbarrare in senso discendente i numeri sul proprio foglio. Allo stesso tempo il suo vicino a sinistra tenta di lanciare un „**Next**“ ...

Così si prosegue a giro. Quando poi toccherà di nuovo al giocatore che ha iniziato il gioco, lui continuerà a cercare di sbarrare i suoi numeri in senso discendente – incominciando col numero più alto che non ha ancora sbarrato.

Fine del gioco

Il giocatore che per primo avrà sbarrato l'1 vincerà la partita.

Una nuova partita

Adesso ognuno gira il proprio foglio. Anche qui sono riportate le sveglie da 60 a 1, ma sono sistemate diversamente! Ed ecco che ricomincia la caccia spietata alle sveglie!

NEXT

NL Hectisch dobbelen
en cijfers zoeken
voor 2 à 10 spelers
vanaf 7 jaar

Inhoud

- 1 spelblok • 1 dobbelsteen • 1 potlood
- 1 spelregel handleiding

Korte beschrijving

Je wordt wakker omdat de wekker ratelt afgaat. Maar het is er niet alleen maar één - er zijn 60 wekkers, die zo hard ratelen als ze maar kunnen. Dus moet je snel alle wekkers uitschakelen ... en dat ook nog in een bepaalde volgorde. Nu wordt het hectisch!

Doel van het spel

De spelers proberen zo snel mogelijk op hun spelbladen de getallen van 60 tot 1 afstijgend aflopend te vinden en na elkaar door te strepen.

Voorbereiding

Elke speler krijgt een blad van het spelblok. Op dit blad zijn de getallen van 1 tot 60 afgebeeld.

Het spel zelf

De speler, die het best als een wekker kan ratelen als beste een wekker kan nadoen, neemt de een potlood en zoekt – na een startsignaal – op zijn blad de wekker met de 60. Zodra hij deze heeft gevonden, kruist hij hem door en zoekt nu verder na de volgende getallen, de 59, dan 58, dan 57, enz. Maar snel moet hij zijn hij moet snel zijn!

Want als de startspeler op zijn blad na naar de getallen zoekt en deze doorkruist, probeert zijn linkerbuur zo snel mogelijk een “**Next**” te dobbelen met de dobbelsteen. Zodra hem dat is gelukt, roept hij “**Next**”, neemt de startspeler de het potlood uit de hand en begint zelf de getallen op zijn blad afstijgend door te kruisen.

Tegelijk probeert zijn linkerbuur een „**Next**“ te dobbelen. Zo wordt er om de beurt gespeeld. Als de eerste speler weer

aan de beurt is, probeert hij verder getallen door te strepen - beginnend met het hoogste nog doorkruiste getal.

Einde van het spel

De speler, die het eerst de 1 heeft doorgestreept, wint het spel.

Nieuwe spelronde

Nu draait iedere speler zijn blad om. Daar staan ook de wekkers 60 tot 1, maar in een andere volgorde! En dus gaat de wilde wekkerjacht door!

NEXT

GB Fast and furious
die rolling,
number searching action -
for 2 to 10 players
aged 7 years and up

Contents

• 1 notepad • 1 die • 1 pencil • Playing instructions

Brief description

You are woken up by the alarm clock ringing. However, it is not only one single alarm clock, but 60! You must turn them off as quickly as possible – but on top of that it has to be in a specific order. Look out, things are going to get hectic right from the start ...

Aim of the game

Players try to find the numbers from 60 to 1 downwards on their sheet of paper in order to cross them out one after another.

Preparations

Each player gets a sheet of paper from the notepad. This sheet shows the numbers from 1 to 60.

How to play

The most alert player begins. He takes the pencil and – after an agreed start signal – searches on his sheet for the alarm clock with the number 60. As soon as he has found it, he crosses it out and continues looking for the next numbers,

first 59, then 58, 57 and so on. But he has to hurry, because while the starting player is looking for the numbers on his sheet, the neighbour on his left tries to roll a **“Next”** as quickly as possible. As soon as he has managed it, he says **“Next”**, takes the pencil from the starting player and begins to cross out the numbers downwards on his own sheet. At the same time, the neighbour on his left tries to roll a **“Next”** ...

Play continues like this in turns. When it is the starting player's turn again, he continues crossing out the numbers one after another – beginning with the highest number that has not yet been crossed out.

End of the game

The first to have crossed out the 1 wins the game.

Next round

Now all players turn over their sheet of paper. The back also shows alarm clocks from 60 to 1, but in another order! And so the number hunt starts again.

NEXT

(E) Lanza el dado
enérgicamente
y busca los números.
De 2 a 10 jugadores a partir
de los 7 años de edad.

Contenido

• 1 bloc • 1 dado • 1 lápiz • Las reglas del juego

Descripción breve

Uno se despierta porque suena el despertador, pero no es sólo un despertador el que suena, sino 60 al mismo tiempo. Por eso, hay que apagarlos todos tan rápidamente como sea posible ... y, además, en un orden determinado. ¡Comienza una búsqueda turbulenta!

Objetivo del juego

Los jugadores intentan buscar en su hoja los números del 60 al 1 en orden descendente y tan rápidamente como les sea po-

sible, para tacharlos sucesivamente.

Los preparativos

Cada jugador recibe una hoja del bloc. En esta hoja figuran los números del 1 al 60.

Desarrollo del juego

El jugador más despierto toma el lápiz y – después de la señal– busca en su hoja el despertador con el número 60. Tan pronto como lo haya encontrado, lo tacha y busca ahora los siguientes números, es decir, el 59, después el 58, el 57 etcétera. En cualquier caso tiene que darse prisa.

Mientras el primer jugador busca los números en su hoja para tacharlos, el jugador que está a su izquierda intenta obtener un “**Next**” con el dado tan rápidamente como le sea posible. Tan pronto como lo haya logrado, dice “**Next**”, quita el lápiz al primer jugador y empieza él mismo a tachar los números en orden descendente en su propia hoja. Al mismo tiempo, el jugador que está a la izquierda de éste intenta obtener un “**Next**” ...

Se continúa jugando por turnos. Cuando le llegue otra vez el turno al primer jugador, éste continuará intentando tachar los números sucesivamente, empezando por el número más alto que aún no haya tachado.

Final de la partida

El primero en tachar el número 1 gana la partida.

Nueva partida

Ahora, cada jugador da la vuelta a su hoja. El dorso muestra también despertadores del 60 al 1, ¡pero en otro orden! Así que continúa esta caza salvaje de despertadores.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 47 04 37
D-12313 Berlin
Made in Europe
www.schmidtspiele.de
www.gamemob.de

