

BLOCKY

REGLAS DE JUEGO

Componentes: 9 dados gigantes, 1 pizarra, 1 rotulador borrable, 1 bolsa de transporte y 1 manual de juego.

REGLES DEL JOC

Components: 9 daus gegants, 1 pissarra, 1 rotolador esborrable, 1 bossa de transport i les regles

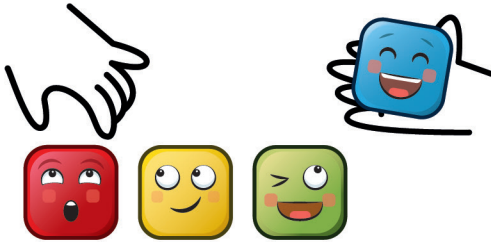
JOKOAREN ARAUK

Osagaiak: 9 dado erraldoi, arbel bat, errotuladore ezabagarri bat, eramate-poltsa bat eta araudia.

REGRAS DE XOGO

Compoñentes: 9 dados xigantes, 1 encerado, 1 marcador removible, 1 bolsa de transporte y 1 manual de xogo.

1



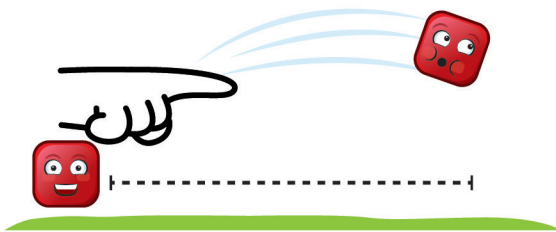
Cada jugador elige los dados de un color. Decidid si queréis jugar por equipos o de forma individual.

Cada jugador tria un color i agafa els seus daus. Decidiu si jugueu en equips o individualment.

Jokalari bakoitzak dadoen kolore bat aukeratu eta dadoak hartuko ditu. Erabaki taldean edo bakarka jokatuko duzun.

Cada xogador escolle os dados dunha cor. Decidide se queredes xogar por equipos ou de forma individual.

2



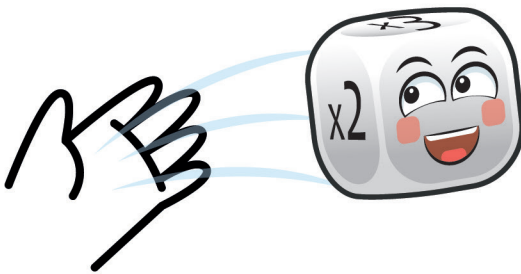
Aseguraos de tener espacio suficiente.

Assegureu-vos que teniu espai suficient.

Ziurtatu distantzia nahikora zaudetela.

Asegurádevos de ter espazo de abondo.

3



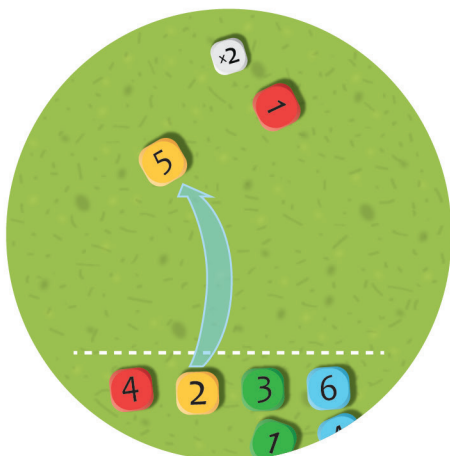
Lanzad el dado multiplicador (el dado más pequeño).

Tireu el dau de multiplicació (el dau més petit)

Bota dadoen biderkatzailea (dado txikiena).

Lanzade o dado multiplicador (o dado máis pequeno).

4



Lanzad vuestros dados por turnos desde el mismo sitio.

Feu torns per a tirar els daus des del mateix lloc.

Hartu txandak dadoak leku beretik botatzeko.

Lanzade os vosos dados por quendas e dende o mesmo sitio.

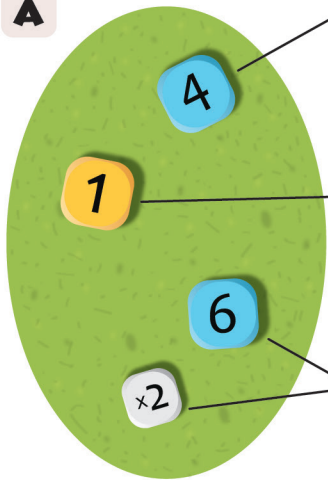
5

Comprobad qué dado está más cerca del multiplicador y calculad vuestra puntuación.

Measureu quin dau és més a prop del dau de multiplicació i calculeu el resultat.

Neurtu biderkatzailetik gertuen dauden dadoak, eta kalkulatu zure puntuazioa.

Comprobe que dado está más preto do multiplicador e calcule a vosa puntuación.

A

El segundo dado azul está muy lejos, así que no suma puntos.

El segon dau blau és massa lluny -> No compta.

Bigarren dado urdina urrunegi dago -> ez da zenbatzen.

0 segundo dado azul está moi lonxe, así que non suma puntos.

El dado amarillo es el segundo más cercano.

El dau groc és el segon dau més a prop.

Dado horia da hurrengo hurbilena.

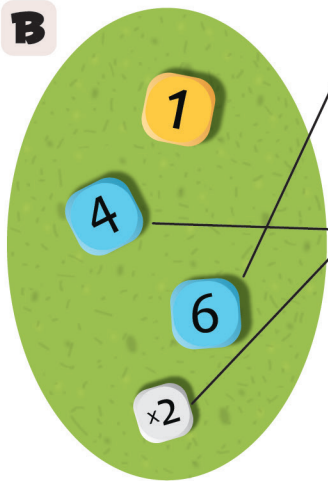
0 dado amarelo é o segundo que está más preto.

El dado azul es el que está más cerca y, por tanto, gana. Resultado de la ronda: $2 \times 6 = 12$.

El dau blau és el dau més a prop -> Guanya la ronda. Resultat d'aquesta ronda: $2 \times 6 = 12$.

Dado urdina dago hurbilen -> txanda irabazi du. Txanda honen emaitza: $2 \times 6 = 12$.

0 dado azul é o que está más preto así que é o gañador. Resultado da ronda: $2 \times 6 = 12$.

B

El dado azul es el que está más cerca y, por tanto, gana.

El dau blau és el dau més a prop -> Guanya la ronda.

Dado urdina dago hurbilen -> txanda irabazi du.

0 dado azul é o que está más preto e, polo tanto, é o gañador.

El segundo dado azul está más cerca del multiplicador que otros dados. Resultado de la ronda: $6 + 4 = 10 \times 2 = 20$ puntos!

El segon dau blau és més a prop que cap altre dau.

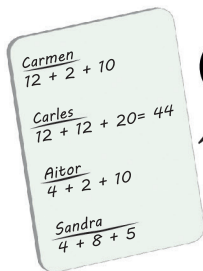
Resultat d'aquesta ronda: $6 + 4 = 10 \times 2 = 20$ punts!

Jokalaria urdinaren bigarren dadoa beste edozein dado baino hurbilago dago.

Txanda honen emaitza: $6 + 4 = 10 \times 2 = 20$ puntu!

0 segundo dado azul está más preto do multiplicador que o resto de dados.

Resultado da ronda: $6 + 4 = 10 \times 2 = 20$ puntos!

6

Anotad vuestros puntos en la hoja de puntuación.

¡El primero en llegar a los 40 puntos gana la partida!

Suma els resultats al full de puntuació. Qui primer arriba a 40 punts guanya el joc!

Gehitu puntuazioak emaitzen orrian. 40 puntu lortzen dituen lehena da irabazlea!

Anotade os vossos puntos na folla de puntuación.

0 primeiro en obter os 40 puntos gaña a partida

PARTIDA PARA 2 JUGADORES

Cada uno toma 4 dados (2 colores por jugador).

PARTIDA A 2 JUGADORS

Agafeu 4 daus per persona (trieu 2 colors)

2 JOKALARIKO JOKOA

Hartu 4 dado pertsonako (aukeratu 2 kolore)

PARTIDA PARA 2 XOGADORES

Cada un colle 4 dados (2 cores por xogador)