

FLASH!™





THE LIGHTNING-FAST GAME

CONTENTS:

36 dice (in 6 colors)
6 scoring markers

1 score pad
1 pencil
1 bag

OBJECT OF THE GAME:

Achieve the highest score.

SET-UP:

1. Use as many scoring markers as there are players. Example: With 4 players, use markers 1, 2, 3, and 4.



2. Each player takes 6 dice (all in one color).
3. Write each player's name on the score sheet.

PLAYING THE GAME:

1. The youngest player chooses a challenge from the score sheet for the first round. Everybody will now try to achieve this dice combination.
2. On the count of three, all players roll their six dice simultaneously, everybody at his own place. Then put aside any dice you want to keep and reroll the other dice until you achieve the dice combination required.
3. Once you complete the challenge, shout "Flash!" and take the highest scoring marker available. The other players continue until everybody has collected a marker.

4. Write down everyone's score on the score sheet, next to the challenge you just completed. Return the scoring markers to the middle of the table and start a new round with a new challenge.

IMPORTANT:

1. Dice with Flash symbols \neq are "wild" and can represent any number you wish.
2. The winner of a round chooses the next challenge.
3. Each challenge may be chosen only once per game.

ENDING AND WINNING THE GAME:

The game ends after all the challenges on the score sheet have been completed. Then all players tally their points. The player with the highest score wins!

1ST VARIANT: FREESTYLE FLASH

This variant is played like the original game, except that each player chooses his or her own challenge for each new round. You don't have to tell what challenge you're attempting, and you're allowed to change your mind during a round if it seems that you're closer to completing a different challenge.

Each challenge may only be used once per player and per game. Don't forget to shout "Flash!" as soon as you complete your challenge!

2ND VARIANT: SPEED FLASH

Want to play even faster? This variant is played like the original game, except that the scores are not recorded.

At the end of each round, the last player to collect a marker is out of the game. Start each new round with one less scoring marker. The winner of the previous round chooses the next challenge.

Continue playing until only one marker is left in the middle of the table. The last player standing wins the game!



SCORING SHEET CHALLENGES

SIX-OF-A-KIND: All six dice show the same number.



3 PAIRS: Three pairs of dice show the same number.



ALL EVEN: All dice show even numbers.



FOUR-OF-A-KIND AND 1 PAIR: One set of four dice shows the same number and one pair of dice shows the same number.



ALL ODDS: All dice show odd numbers.



2 THREE-OF-A-KIND: Two sets of three dice show the same number.



STRAIGHT: All six dice follow each other.



FLASH: All dice show Flash symbols.



More score sheets are available at www.blueorangegames.com

SOYEZ RAPIDE COMME L'ÉCLAIR !

MATÉRIEL :

36 dés (de 6 couleurs)
6 marqueurs de score

1 carnet de score
1 crayon à papier
1 sac

BUT DU JEU :

Obtenir le score le plus haut.

MISE EN PLACE :

1. Utilisez autant de marqueurs de score que de joueurs. Exemple : à 4 joueurs, utilisez les marqueurs 1, 2, 3 et 4.



2. Chaque joueur prend 6 dés (tous de la même couleur).

3. Écrivez les noms de chaque joueur sur la feuille de score.

DÉROULEMENT DU JEU :

1. Pour la première manche, le joueur le plus jeune choisit un défi sur la feuille de score. Tous les joueurs devront, pour cette manche, réaliser cette combinaison de dés en jouant simultanément chacun de leur côté.

2. On compte jusqu'à 3, puis tous les joueurs lancent leurs dés. Chaque joueur peut ensuite, sans attendre les autres joueurs, mettre de côté les dés qu'il souhaite conserver et relancer les autres jusqu'à obtenir la combinaison recherchée.

3. Une fois le défi réalisé, criez « Flash ! » et prenez le marqueur de score le plus élevé encore disponible. Les autres joueurs

continuent de jouer jusqu'à ce que chacun ait récupéré un marqueur de score.

4. Chacun note les points obtenus (la valeur du marqueur qu'il a récupéré) sur la feuille de score à côté du défi correspondant. Remplacez les marqueurs de score au centre de la table et démarrez une nouvelle manche en choisissant un nouveau défi.

IMPORTANT:

- 1) Le symbole Flash n'est un joker et peut remplacer n'importe quel chiffre.
- 2) Le gagnant d'une manche choisit le défi suivant.
- 3) Chaque défi ne peut être réalisé qu'une seule fois par partie.

FIN DU JEU :

La partie se termine lorsque tous les défis ont été réalisés. Puis on compte les points. Le joueur avec le plus gros score gagne la partie !

VARIANTE 1 : FREESTYLE FLASH

Cette variante se joue comme la version originale, à la différence que chaque joueur choisit son propre défi pour chaque nouvelle manche. Vous n'avez pas à révéler votre choix. Vous avez le droit de changer d'avis au cours de la manche si vous sentez qu'il sera plus facile de réussir un des autres défis. Mais chaque défi ne peut toujours être réalisé qu'une seule fois par joueur et par partie. N'oubliez pas de crier « Flash ! » aussitôt que vous avez complété un défi.

VARIANTE 2 : SPEED FLASH

Envie de jouer encore plus vite ? Cette variante se joue comme la version originale, à l'exception des scores, qui ne seront pas notés.

À la fin de chaque manche, le dernier joueur qui récupère un marqueur est éliminé du jeu. Puis démarrez la manche suivante avec un marqueur en moins. C'est le gagnant de la manche précédente qui choisit le nouveau défi.

Continuez de jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul marqueur au centre de la table. Le dernier joueur encore en jeu gagne la partie !

DÉFIS DES FEUILLES DE SCORE :

SIX-OF-A-KIND (Tous identiques):

6 dés avec le même chiffre.



3 PAIRS (3 paires) : 3 paires de dés avec le même chiffre.



ALL EVEN (Tous pairs) : tous les dés avec des chiffres pairs.



FOUR-OF-A-KIND AND 1 PAIR

(Un carré et une paire) : une série de 4 dés avec le même chiffre et une paire de dés avec le même chiffre.



ALL ODDS (Tous impairs) : tous les dés avec des chiffres impairs.



2 THREE-OF-A-KIND (Double brelan) :

2 séries de 3 dés avec le même chiffre.



STRAIGHT (Suite) : les 6 dés se suivent.



FLASH: tous les dés avec un symbole Flash.



Plus de feuilles de score disponibles sur www.blueorangegames.com



¡RÁPIDO COMO UN RAYO!

CONTENIDO: | hoja de puntuación
36 dados (en 6 colores) | lápiz
6 marcadores de puntuación | bolsa

OBJETIVO DEL JUEGO:
Conseguir la puntuación más alta.

PREPARACIÓN:
1. Utiliza tantos marcadores de puntuación como jugadores. Ejemplo: Con 4 jugadores usa los marcadores 1, 2, 3 y 4.



2. Cada jugador coge todos los dados de un color.
3. Escribe le nombre de cada jugador en la hoja de puntuación.

DESARROLLO DEL JUEGO:
1. El jugador más joven elige uno de los retos de la hoja de puntuación. Todos los jugadores intentarán conseguir esta combinación con sus dados.

2. A la cuenta de tres, todos los jugadores empiezan a lanzar sus dados de forma simultánea. Dejan a parte los dados que quieran conservar y vuelven a tirar los otros hasta que obtengan la combinación de dados que están buscando.

3. Cuando obtengas la combinación debes gritar "¡Flash!" y coger el marcador de puntuación más alto disponible. Los otros jugadores continuarán

hasta que todos tengan un marcador.

4. Escribe la puntuación de cada jugador en la hoja de puntuación, al lado del reto que acabáis de conseguir. Devuelve todos los marcadores de puntuación al centro de la mesa y empieza otra ronda con un nuevo reto.

¡IMPORTANTE:

1. El símbolo Flash ⚡ es un comodín y puede ser el número que tú quieras.
2. El ganador de cada ronda elige el siguiente reto.
3. Cada reto sólo se puede elegir una vez por partida.

FIN DE JUEGO Y GANADOR:

El juego acabará cuando todos los retos de la hoja de puntuación hayan sido completados. Los jugadores deberán entonces contar sus puntos y el ganador será el que tenga más puntos.

1ª VARIANTE: FREESTYLE FLASH

Ésta variante se juega como el juego original, excepto que cada jugador elige su reto para la siguiente ronda. No tienes que decir que reto estás intentando conseguir, incluso puedes cambiar de reto durante la ronda si ves que estás más cerca de completar otro reto. Cada reto sólo se puede completar una vez por jugador y partida. ¡Que no se te olvide gritar "¡Flash!" cuando lo hayas completado!

2ª VARIANTE: SPEED FLASH

¿Quieres jugar aún más rápido? Ésta variante se juega como el juego original, excepto que no se lleva la cuenta de los puntos. Al final de cada ronda, el último jugador en coger el marcador de puntuación queda fuera de la partida. Empieza cada ronda con un marcador de puntuación menos. El ganador de la ronda anterior elige el siguiente reto. Continúa jugando hasta que sólo quede un marcador en el centro de la mesa. El jugador que quede será el ganador.

RETOS DE LA HOJA DE PUNTUACIÓN

SIX-OF-A-KIND (Sexteto): Todos los dados son el mismo número.



3 PAIRS (3 Pareja): Tres parejas diferentes.



ALL EVEN (Todos pares): Todos los dados son números pares.



FOUR-OF-A-KIND AND 1 PAIR (Cuarteto y pareja): Un grupo de cuatro dados con el mismo número y una pareja de otro número diferente.



ALL ODDS (Todos impares): Todos los dados son números impares.



2 THREE-OF-A-KIND (Dos tríos): Dos grupos de tres dados con el mismo número.



STRAIGHT (Escalera): Un dado de cada, formando una secuencia.



FLASH: todos los dados con el símbolo Flash.



Más hojas de puntuación disponibles en www.blueorangegames.com



VELOCE COME UN LAMPO!

MATERIALI

36 dadi in 6 diversi colori
6 segnapunti

1 libretto con sfide e punteggi
1 matita
1 sacchetto

SCOPO DEL GIOCO:

Ottenere il punteggio più alto

PREPARAZIONE:

1. Vengono usati tanti segnapunti quanti sono i giocatori. Esempio: in 4 giocatori utilizza i segnapunti 1,2,3 e 4.



2. Ogni giocatore prende 6 dadi (tutti dello stesso colore).

3. Si scrivono i nomi dei giocatori sul foglio del libretto con sfida e punteggio.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

1. Nella prima manche il giocatore più giovane sceglie una sfida su un foglio del libretto. Tutti i giocatori durante questa manche devono realizzare questa combinazione di dadi giocando contemporaneamente ma ciascuno per conto suo.

2. Si conta fino a 3 e poi tutti i giocatori lanciano i loro dadi. Ciascuno poi, senza aspettare gli altri, accantona i dadi che vuole conservare e rilancia gli altri finché non ottiene la combinazione richiesta.

3. Completata la sfida, grida "Flash" e prende il segnapunti a valore più alto ancora disponibile. Gli altri giocatori continuano fino a quando tutti avranno recuperato un segnapunti.
4. Ciascuno annota i punti ottenuti (il valore del proprio segnapunti) sul foglio delle sfide e punteggi, di fianco alla sfida corrispondente. I segnapunti vengono messi al centro del tavolo e con una nuova sfida parte un'altra manche.

NOTA BENE:

- 1) Il simbolo "Flash" ✨ è in jolly e può sostituire qualunque valore.
- 2) Il vincitore di una manche sceglie la sfida successiva.
- 3) Ogni sfida può essere realizzata soltanto una volta nel corso della partita.

FINE DELLA PARTITA:

Quando tutte le sfide verranno completate, la partita finisce e il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore!

VARIANTE 1: FREESTYLE FLASH

Questa variante si gioca come nella versione base, con la differenza che ciascun giocatore sceglie la propria sfida in ogni manche. Non devi rivelare la tua scelta e puoi cambiare idea nel corso della manche se pensi che sia più agevole eseguire un'altra sfida. Ricorda però che ogni sfida può essere realizzata solo una volta nel corso della partita. Non dimenticare di gridare "Flash" quando porti a termine una sfida.

VARIANTE 2: SPEED FLASH

Ti prende la voglia di giocare ancora più velocemente? Questa variante si gioca come la versione base, ma senza prendere nota del punteggio. Al termine di ogni manche, il giocatore che resta l'ultimo a prendere il segnapunti viene eliminato.

Si continua il gioco finché resta solo 1 segnapunti al centro del tavolo e l'ultimo giocatore rimasto in campo vince la partita.

SFIDE E PUNTEGGI NEL LIBRETTO:

SIX-OF-A-KIND (Tutti uguali): 6 dadi con lo stesso valore.



3 PAIRS (3 coppie): 3 coppie di dadi dello stesso valore



ALL EVEN (Tutti pari): tutti i dadi hanno un valore pari.



FOUR-OF-A-KIND AND 1 PAIR

(Un poker e una coppia): una serie di 4 dadi uguali e una coppia di identico valore



ALL ODDS (Tutti dispari): tutti i dadi hanno valori dispari.



2 THREE-OF-A-KIND (Doppio tris): 2 serie di 3 dadi, ciascuna con lo stesso valore.



STRAIGHT (Sequenza): i 6 dadi sono in scala di valore



FLASH: tutti i dadi hanno il simbolo "Flash".





EIN BLITZSCHNELLES SPIEL

INHALT:

36 Würfel (in 6 Farben)
6 Wertungssteine

| Wertungsblock
| Stift
| Beutel

SPIELZIEL:

Die meisten Punkte zu erzielen.

VORBEREITUNG:

1. Es werden so viele Wertungssteine verwendet wie Teilnehmer mitspielen. Beispiel: Bei 4 Spielern kommen die Steine 1, 2, 3 und 4 zum Einsatz.



2. Jeder Spieler erhält 6 Würfel (jeweils in einer Farbe).

3. Die Namen aller Spieler werden auf dem Wertungsblock notiert.

SPIELVERLAUF:

1. Der jüngste Spieler wählt für die erste Runde eine Aufgabe vom Wertungsblatt aus. Nun versucht jeder Spieler diese Würfelkombination zu erzielen.

2. Die Spieler zählen bis drei; dann wirft jeder gleichzeitig seine sechs Würfel vor sich am Platz. Würfel, die man behalten möchte, legt man zur Seite; danach kann man mit den anderen Würfeln weiterwürfeln, bis man die geforderte Kombination erreicht hat.

3. Sobald ein Spieler die Aufgabe gelöst hat, ruft er "Flash!" und nimmt sich den höchsten verfügbaren Wertungsstein. Die Mitspieler machen weiter, bis jeder sich einen Wertungsstein hat nehmen können.

4. Die Wertung für jeden Spieler wird auf dem Wertungsblock notiert, und zwar neben der gerade erledigten Aufgabe. Die Wertungssteine werden in die Tischmitte zurückgelegt, und eine neue Runde mit einer neuen Aufgabe kann beginnen.

WICHTIG:

1. Würfel mit "Blitz"-Symbolen \neq sind Joker und können für jede gewünschte Zahl eingesetzt stehen.
2. Wer eine Runde gewonnen hat, wählt die nächste Aufgabe aus.
3. Jede Aufgabe darf nur einmal pro Partie verwendet werden.

ENDE DES SPIELS:

Das Spiel endet, wenn alle Aufgaben auf dem Wertungsblatt beendet worden sind. Dann ermitteln alle Spieler ihre Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

1. VARIANTE: FREESTYLE FLASH

Diese Variante wird wie das Grundspiel gespielt – abgesehen davon, dass jeder Spieler für jede Runde eine eigene Aufgabe auswählt. Man muss nicht preisgeben, welche Aufgabe man zu lösen versucht; und man darf seine Auswahl während einer Runde ändern, wenn man meint, der Lösung einer anderen Aufgabe näher zu sein. Jede Aufgabe darf pro Spieler und pro Partie nur einmal verwendet werden. Nicht vergessen, "Flash!" zu rufen, sobald man seine Aufgabe beendet hat!

2. VARIANTE: SPEED FLASH

Ist ein schnelleres Spiel gefällig? Diese Variante wird wie das Grundspiel gespielt – abgesehen davon, dass die Punkte nicht notiert werden. Am Ende jeder Runde ist der Spieler, der als letzter einen Wertungsstein an sich nehmen konnte, aus dem Spiel. Für jede neue Runde ist ein Wertungsstein weniger verfügbar. Wer die vorherige Runde

gewonnen hat, wählt die nächste Aufgabe aus. Das Spiel geht weiter, bis nur ein Wertungsstein in der Tischmitte übrig ist. Wer nun noch als letzter im Spiel ist, gewinnt!



AUFGABEN AUF DEM WERTUNGSBLATT

SIX-OF-A-KIND (Sechserpasch): Alle sechs Würfel zeigen dieselbe Augenzahl an.



3 PAIRS (Drei Paare): Drei Würfelpaare zeigen jeweils dieselbe Augenzahl an.



ALL EVEN (Alle gerade): Alle Würfel zeigen gerade Augenzahlen an.



FOUR-OF-A-KIND AND 1 PAIR (Ein vierling und ein paar): Ein Set von vier Würfeln zeigt dieselbe Augenzahl an, und ein Würfelpaar hat dieselbe Augenzahl.



ALL ODDS (Alle ungerade): Alle Würfel zeigen ungerade Augenzahlen an.



2 THREE-OF-A-KIND (Zwei drillinge): Zwei Sets von jeweils drei Würfeln zeigen die gleiche Augenzahl an.



STRAIGHT (Strasse): Die sechs Würfel bilden eine Sequenz.



FLASH: Alle Würfel zeigen ein "Blitz"-Symbol an.



Weitere Wertungsblätter sind erhältlich auf www.blueorangegames.com

EEN BLIKSEMSNEL SPEL

INHOUD:
36 dobbelstenen (in 6 kleuren) | scoreblokje
6 scoremarkers | potlood
6 scoremarkers | zakje

DOEL VAN HET SPEL:

Haal de hoogste score.

VOORBEREIDING:

1. Neem zoveel scoremarkers als er spelers zijn. Voorbeeld: bij 4 spelers gebruikt u de scoremarkers 1, 2, 3 en 4.



2. Elke speler krijgt 6 dobbelstenen (per speler in dezelfde kleur).

3. Schrijf de namen van de spelers op het scorevel.

SPELVERLOOP:

1. De jongste speler kiest voor de eerste ronde een opdracht van het scorevel. Alle spelers proberen in deze ronde tegelijkertijd die combinatie van dobbelstenen te gooien.


2. Men telt tot drie, waarna alle spelers tegelijkertijd hun dobbelstenen werpen, ieder op zijn eigen plaats. Daarna leggen ze de dobbelstenen die goed liggen opzij en werpen de andere opnieuw, totdat de juiste combinatie geworpen is.

3. Wie als eerste de juiste combinatie heeft roept "Flash!" en pakte de hoogste scoremar-

ker. De andere spellers werpen door en roepen "Flash!" tot iedereen een scoremarker heeft.

4. Noteer ieders score op het scorevel bij de opdracht die net voltooid is. Zet de scoremarkers weer midden op tafel en kies een nieuwe opdracht.

IMPORTANT:

1. Het Flash symbool  is een joker en kan elk cijfer voorstellen.
2. De winnaar van een ronde kiest de volgende opdracht.
3. Elke opdracht kan maar één keer per spel gekozen worden.

EINDE VAN HET SPEL:

Als alle opdrachten van het scorevel zijn gespeeld is het spel afgelopen. De spelers tellen hun punten op. De speler met de hoogste score wint!

1^E VARIANT: FREESTYLE FLASH

Deze variant wordt gespeeld als het basisspel, maar elke speler kiest voor elke nieuwe ronde voor zijn eigen opgave. Je hoeft niet te vertellen welke opgave je neemt en je mag tijdens de ronde van gedachten veranderen als je denkt dat je sneller een andere opgave kunt voltooien. Elke opgave mag maar één keer per speler, per spel gebruikt worden. Vergeet niet "Flash!" te roepen, zodra je je opgave voltooid hebt!

2^E VARIANT: SPEED FLASH

Wil je een nog sneller spel? Deze variant wordt gespeeld als het basisspel, maar de score wordt niet opgeschreven.

De speler die het laatste een marker pakte, mag in de volgende ronde niet meer meedoen.

Dus elke volgende ronde begint met één speler en één scoremarker minder. De winnaar van de vorige ronde kiest een nieuwe opdracht.

Ga door tot er nog maar één marker over is. De laatst overgebleven speler is de winnaar!

OPDRACHTEN OP HET SCOREVEL

SIX-OF-A-KIND (Zes gelijke): Alle zes dobbelstenen hebben hetzelfde getal.



3 PAIRS (3 paren): Drie paar dobbelstenen met hetzelfde getal.



ALL EVEN (Alles even): Alle dobbelstenen hebben even getallen.



FOUR-OF-A-KIND AND 1 PAIR (Vier dezelfde en een paar): Vier dobbelstenen met hetzelfde getal en een paar met (een ander) gelijk getal.



ALL ODDS (Alle oneven): Alle dobbelstenen hebben oneven getallen.



2 THREE-OF-A-KIND (Twee keer drie gelijke): Twee stel van drie dobbelstenen met gelijke getallen.



STRAIGHT (Rij): De zes dobbelstenen geven een opeenvolgende rij getallen.



FLASH: Alle dobbelstenen met het Flash symbool.



Meer scoreblokjes verkrijgbaar bij
www.blueorangegames.com



PARA JOGAR À VELOCIDADE DE UM RELÂMPAGO!

CONTEÚDO:

- 36 dados (em 6 cores)
- 6 marcadores de pontuação
- 1 folha de pontuação
- 1 lápis
- 1 saco

OBJECTIVO DO JOGO:

Obter o maior número de pontos

PREPARAÇÃO:

1. Usam-se tantos marcadores de pontuação quanto o número de jogadores. Por exemplo: com 4 jogadores, utilizam-se os marcadores 1, 2, 3 e 4.



2. Cada jogador recebe 6 dados, todos da mesma cor.
3. Escrevem-se os nomes de cada jogador na folha de pontuação.

DESENROLAR DA PARTIDA:

1. No primeiro turno, o jogador mais novo escolhe um desafio da folha de pontuação. Nesse turno, todos os jogadores deverão, em simultâneo, procurar realizar essa combinação de dados.
2. Conta-se até 3 e depois todos os jogadores lançam os dados. Cada jogador pode depois, sem esperar pelos outros jogadores, pôr de lado os dados que deseja manter e voltar a lançar os restantes, até obter a combinação desejada.
3. O primeiro jogador a obter a combinação desejada grita “Flash” e recolhe o marcador de pontuação de maior valor ainda disponível. Os restantes jogadores continuam a jogar; cada um irá recolhendo um marcador de pontuação

à medida que obtém a combinação desejada, até que todos os jogadores tenham recuperado um marcador de pontuação.

4. Cada jogador anota os pontos que alcançou na folha de pontuação, junto ao desafio realizado. Voltam a colocar-se os marcadores de pontuação no centro da mesa e arranca-se com um novo turno, escolhendo um novo desafio.

ATENÇÃO:

- 1) O símbolo Flash é um joker e pode assumir o valor que o jogador desejar.
- 2) O vencedor de cada turno escolhe o desafio do turno seguinte.
- 3) Cada desafio só pode ser escolhido uma vez em cada partida.

FINAL DO JOGO:

A partida termina quando todos os desafios foram realizados. Nessa altura contam-se os pontos. O jogador com maior pontuação ganha a partida.

PRIMEIRA VARIANTE: FLASH FREESTYLE

Nesta variante, as regras são as mesmas da versão original excepto que cada jogador escolhe o seu desafio em cada turno. Os jogadores não precisam de anunciar o desafio aos seus adversários e podem mudar de ideias a meio do turno se o resultado dos dados for mais favorável a outro desafio. No entanto, ao longo da partida cada jogador deverá resolver todos os desafios e só poderá resolver uma vez cada desafio. Os jogadores não se devem esquecer de gritar “flash” assim que completam um desafio.

SEGUNDA VARIANTE: SPEED FLASH

Tem vontade de jogar ainda mais depressa? Nesta variante, as regras são as mesmas da versão original, mas não se toma nota da pontuação: no final de cada turno, o último jogador a recolher um marcador de pontuação é eliminado do jogo. No turno seguinte, usa-se um marcador de pontuação a menos.

O vencedor do turno anterior escolhe o desafio para o novo turno. O último jogador a ser eliminado ganha a partida.

FOLHA DE PONTUAÇÃO: DESAFIOS

SIX-OF-A-KIND (6 dados iguais): 6 dados com o mesmo número.



3 PAIRS (3 pares): 3 pares de dados com o mesmo número.



ALL EVEN (Número par): Todos os dados com números pares.



FOUR-OF-A-KIND AND 1 PAIR (Um poker e um par): conjunto de 4 dados com o mesmo número e par de dados com o mesmo número.



ALL ODDS (Número Ímpar): Todos os dados com números ímpares.



2 THREE-OF-A-KIND (Duas trincas): 2 conjuntos de 3 dados com o mesmo número.



STRAIGHT (Sequência): 6 dados com números consecutivos.



FLASH: todos os dados com o símbolo flash.



FLASH!™



A game created by Thierry Denoual.
© 2014 Thierry Denoual. All rights reserved
for all countries. Flash is a trademark of
Blue Orange.

Jeu créé par Thierry Denoual © 2014.
Tous droits réservés pour tous pays. Flash
est une marque déposée de la société
Blue Orange.

Juego creado por Thierry Denoual © 2014.
Todos los derechos reservados para todos
los países. Flash es una marca registrada de la
sociedad Blue Orange.

Gioco creato da Thierry Denoual © 2014.
Tutti i diritti riservati per tutti i paesi.
Flash è un marchio depositato dalla società
Blue Orange.

Ein Spiel von Thierry Denoual © 2014.
Alle Rechte für alle Länder vorbehalten.
Flash ist ein Warenzeichen der Firma
Blue Orange.

Spel ontwikkeld door Thierry Denoual ©
2014. Alle rechten voorbehouden voor alle
landen. Flash is een geregistreerd merk van
de onderneming Blue Orange.

Jogo criado por Thierry Denoual © 2014.
Todos os direitos reservados para todos os
países. Flash é uma marca registada da
sociedade Blue Orange.



www.blueorangegames.eu