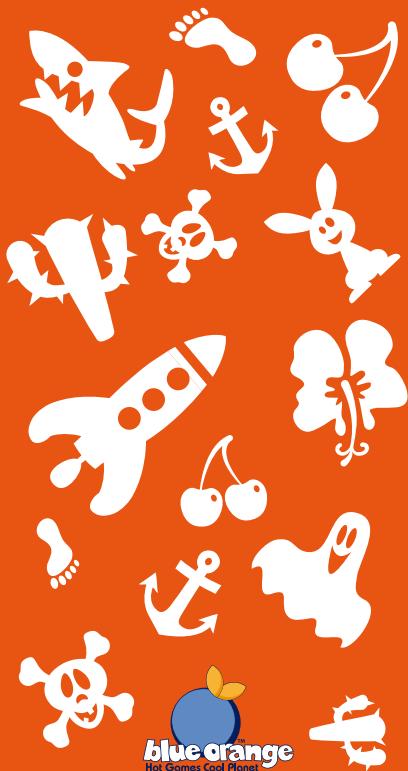


NADA!™





Contents:
 • 36 Dice
 • 1 Travel Bag

INTRODUCTION:

A dice game which brings out focus and rapidity. Be the first to call a match...or none. No match? Shout "NADA!" and snatch up all the dice!

PLAYING THE GAME:

The game is played in 3 rounds.

1. To start a round, take 12 dice from the bag (6 white and 6 orange) and roll them.
2. At the same time, all players search for a symbol appearing on at least one orange and one white die.
3. If you spot a match, be the first to call it out to collect all the dice showing that symbol. Roll the remaining dice.



Example: "RABBIT!"
Collect the 3 rabbit dice.

4. If there are no matches, be the first to shout Nada!" and put your hand flat above the dice to collect all the remaining dice.



Example: "NADA!"
Collect all 5 dice.

5. Once all the dice have been collected, start a new round with 12 new dice.
6. After 3 rounds, the player with the most dice wins!

PENALTY: If you make a wrong call, roll the dice again and sit out until the start of the next round.

TIES: Can't decide who made the first call? Roll the dice again.

NOTE: When all the remaining dice are the same color, discard them.

1ST VARIATION: SECRET THROW

SETTING UP:

Depending on the number of players, draw the following number of dice from the bag. These dice form your personal dice bank.

- 2 players: 16 dice each
- 3 players: 12 dice each
- 4 players: 8 dice each

PLAYING THE GAME:

1. At the start of each round, roll the following number of dice:

- 2 players: 4 dice
- 3 players: 3 dice
- 4 players: 2 dice

Secretly choose the color(s) of the dice you are going to roll. It can be any combination of colors.

Example: In a 2 player game, one player might roll 4 white dice while the other player might roll 1 orange and 3 white dice.



2. Everyone rolls their chosen dice at the same time.
3. Begin searching for symbols appearing on at least one orange and one white die.
4. Be the first to call a match or shout "Nada!" to collect all the dice in play. Add them to your personal dice bank.
5. Start a new round. Everyone takes the given number of dice from their bank and rolls them. Continue playing as described above until one player runs out of dice. The player with the most dice wins.

PENALTY: If you make a wrong call, roll the dice again and sit out until the start of the next round.

TIES: Can't decide who made the first call? Roll the dice again.

NOTE: If all the rolled dice have the same color, it's a no-brainer: be the first to shout "Nada!"

2ND VARIATION: ALL IN

PLAYING THE GAME:

1. Take all 36 dice and separate the orange from the white. One player begins by rolling all of the white dice. A second player then rolls all the orange dice next to the white dice.
2. At the same time, all players search for a matching symbol appearing on at least one orange and one white die.
3. If you are the first to call out and point to a match, collect all the dice showing that symbol. Then roll all the remaining dice of one color (your choice).
4. Continue playing this way, rolling the dice and searching for matches.
5. If there are no matches, be the first to shout "Nada!" and put your hand flat above the dice to collect all the remaining dice of one color (your choice).
6. The game is over when only one color of dice remains in the roll pile. Count up your dice. The player with the most dice wins!

PENALTY: If you make a wrong call, roll the same dice again and sit out until the start of the next round.

TIES: Can't decide who made the first call? Roll the dice again.

MULTIPLE GAMES OPTION:

- Earn the best score after a few games.
- Each die collected at the end of each game counts as 1 point.



Contenu
+ 36 Dés
+ 1 sac de voyage

INTRODUCTION :

Rapidité et observation. Soyez le plus rapide à trouver les paires.... ou pas.
Pas de paires ? c'est un "NADA!" et vous touchez le gros lot.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE:

Nada se joue en 3 manches.

1. Au début de chaque manche, prendre 12 dés dans le sac (6 blancs et 6 oranges) et les lancer.
2. Tous les joueurs doivent chercher simultanément un symbole apparaissant sur au moins une face orange et une face blanche des dés.
3. Si vous repérez un symbole commun, soyez le premier à crier son nom pour recueillir tous les dés affichant ce symbole. Puis relancez les dés restants.



Exemple: "**LAPIN!**"
Récupérez les 3 dés lapin.

4. S'il n'y a pas de symboles communs entre les dés blancs et les dés orange, soyez le premier à crier "Nada" en mettant votre main à plat au-dessus des dés afin de collecter tous les dés restants.



Exemple: "**NADA!**"
Collecter les 5 dés.

5. Une fois que tous les dés ont été collectés, recommencez une nouvelle manche.
6. A la fin des 3 manches, le joueur qui a collecté le plus de dés remporte la partie!

PÉNALITÉ: Le joueur qui fait une erreur est exclu de la manche. Les autres joueurs continuent de jouer après avoir relancés les dés.

ÉGALITÉ : Si vous n'arrivez pas à déterminer qui a crié en premier, relancez les dés.

NOTE : Lorsque tous les dés restants sont de la même couleur, mettez-le de côté, la manche est terminée.

1^{ERE} VARIATION: JET SECRET

MISE EN PLACE :

Suivant le nombre de joueurs, prenez le nombre de dés correspondant dans le sac. Ils formeront votre banque personnelle.

- 2 joueurs : 16 dés par joueur
- 3 joueurs : 12 dés par joueur
- 4 joueurs : 8 dés par joueur

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

1. Choisissez secrètement dans votre banque personnelle la couleur des dés que vous allez lancer.

Nombre de dés à lancer à chaque tour :

- 2 joueurs : 4 dés par joueur
- 3 joueurs : 3 dés par joueur
- 4 joueurs : 2 dés par joueur

Exemple: Dans une partie à 2 joueurs, un joueur peut lancer 4 dés blancs tandis que l'autre joueur peut lancer 1 dé orange et 3 dés blancs.



2. Tout le monde lance ses dés en même temps.

3. Les joueurs doivent chercher simultanément un symbole apparaissant sur au moins une face orange et une face blanche des dés.

4. Soyez le premier à repérer un symbole commun ou à crier "Nada" pour recueillir tous les dés lancés. Ajoutez-les à votre banque de dés personnelle

5. Redémarrez un nouveau tour de jeu en relançant les dés (voir 1.)

FIN DE PARTIE :

Lorsqu'un joueur n'a plus de dés, la partie est terminée.

Le joueur avec le plus de dés dans sa banque personnelle remporte la partie.

PÉNALITÉ: Le joueur qui fait une erreur est exclu du tour de jeu. Les autres joueurs continuent de jouer après avoir relancés les dés.

2^E VARIANTE: "ALL IN"

1. Prendre les 36 dés et séparer les dés orange des dés blancs. Un joueur commence en lançant tous les dés blancs. Un deuxième joueur lance ensuite tous les dés orange à côté des dés blancs.

2. A chaque lancer, Les joueurs doivent chercher simultanément un symbole apparaissant sur au moins une face orange et une face blanche des dés.

3. Si vous repérez un symbole commun, soyez le premier à crier son nom pour recueillir tous les dés.

4. Relancer tous les dés restants d'une seule des 2 couleurs (au choix).

5. S'il n'y a pas de symboles communs entre les dés blancs et les dés orange, soyez le premier à crier "Nada" en mettant votre main à plat au-dessus des dés pour collecter tous les dés restants

FIN DE PARTIE :

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de dés en jeu, ou lorsqu'il n'y a plus qu'une seule couleur de dés en jeu.

PÉNALITÉ: En cas d'erreur d'un joueur, les autres joueurs continuent de jouer en relançant soit les dés blancs soit les dés orange.
Le joueur qui fait une erreur est exclu de ce lancer.



Contenido:
 • 36 dados
 • 1 bolsa de viaje

INTRODUCCIÓN:

¿Tienes pareja... o no?
 ¡Encuentra la pareja! ¡No existe? Grita ¡NADA!

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Nada se juega en 3 rondas.

1. Al comenzar cada ronda, coger 12 dados de la bolsa (6 blancos y 6 naranja) y lanzarlos..
2. Todos los jugadores deben buscar simultáneamente un símbolo que aparezca en al menos una cara naranja y una cara blanca de los dados.
3. Si ves un símbolo común, debes ser el primero en gritar su nombre para recoger todos los dados que muestran este símbolo. A continuación vuelve a lanzar los dados restantes.



Ejemplo: "¡CONEJO!"
 Recupera los 3 dados conejo.

4. Si no hay símbolos comunes entre los dados blancos y los dados naranja, debes ser el primero en gritar "Nada" extendiendo tu mano con la palma hacia abajo sobre los dados para recoger los dados restantes.



Ejemplo: "¡NADA!"
 Recoger los 5 dados.

5. Cuando todos los dados hayan sido recogidos, iniciar una nueva ronda.
6. ¡Al final de las 3 rondas, el jugador que haya recogido más dados gana la partida!

PENALIZACIÓN: El jugador que cometa un error queda excluido de la ronda. Los demás jugadores siguen jugando tras haber lanzado los dados.

EMPATE: En caso de que no se determine quién ha sido el primero en gritar, hay que volver a lanzar los dados.

NOTA: Cuando todos los dados restantes son del mismo color, apartarlos, la ronda ha terminado

1ª VARIACIÓN: JET SECRET

PREPARACIÓN:

Según el número de jugadores, coger el número de dados correspondiente de la bolsa. Estos dados formarán tu banco personal.

- 2 jugadores: 16 dados por jugador
- 3 jugadores: 12 dados por jugador
- 4 jugadores: 8 dados por jugador

DESARROLLO DE LA PARTIDA:

1. Elige secretamente de tu banco personal el color de los dados que vayas a lanzar.
 Número de dados a lanzar en cada turno:

- 2 jugadores: 4 dados por jugador
- 3 jugadores: 3 dados por jugador
- 4 jugadores: 2 dados por jugador

2. Todo el mundo debe lanzar sus dados al mismo tiempo.

Ejemplo: En una partida de 2 jugadores, un jugador puede lanzar 4 dados blancos, mientras que el otro jugador puede lanzar 1 dado naranja y 3 dados blancos.



3. Los jugadores deben buscar simultáneamente un símbolo que aparezca en al menos una cara naranja y una cara blanca de los dados.

4. Sé el primero en ver un símbolo común o en gritar "Nada" para recoger todos los dados lanzados. Añádelos a tu banco de dados personal.

5. Vuelve a iniciar un nuevo turno lanzando los dados (ver 1.)

LA PARTIDA TERMINA CUANDO:

Un jugador se queda sin dados.

El jugador con más dados en su banco personal gana la partida.

PENALIZACIÓN: El jugador que comete un error queda excluido de la ronda del juego. Los demás jugadores siguen jugando después de haber lanzado los dados

2ª VARIANTE: "ALL IN"

1. Tomar los 36 dados y separar sin dados naranja de los blancos. Un jugador comienza lanzando todos los dados blancos. Un segundo jugador lanza a continuación todos los dados naranja junto a los blancos.
2. En cada lanzamiento, los jugadores deben buscar simultáneamente un símbolo que aparezca en al menos una cara naranja y una cara blanca de los dados.
3. Si ves un símbolo común, sé el primero en gritar su nombre para recoger todos los dados.
4. Vuelve a lanzar todos los dados restantes de uno solo de los 2 colores (a elegir).
5. Si no hay símbolos comunes entre los dados blancos y los dados naranja, sé el primero en gritar "Nada!" poniendo tu mano con la palma hacia abajo sobre los dados para recoger todos los dados restantes.

LA PARTIDA TERMINA CUANDO :

ya no hay más dados en juego, o cuando no hay más que un solo color de dados en juego.

PENALIZACIÓN: En caso de error del jugador, los demás jugadores siguen jugando después de haber lanzado los dados blancos o naranja.
El jugador que comete un error queda excluido de lanzar.



Contenido:
• 36 dadi
• 1 sacchetto da viaggio

INTRODUZIONE :

Con un colpo d'occhio trovi la coppia! Se non la trovi grida "Nada!"

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA:

Nada si gioca in 3 mani.

1. All'inizio di ciascuna mano, prendere 12 dadi nel sacchetto (6 bianchi e 6 arancioni) e lanciali.
2. Tutti i giocatori devono cercare simultaneamente un simbolo che compare su almeno una faccia arancione e una faccia bianca dei dadi.
3. Se si riconosce un simbolo in comune, bisogna essere il primo a gridarne il nome per poter raccogliere tutti i dadi che mostrano questo simbolo. Poi si rilanciano i dadi rimasti.



Esempio: "CONIGLIO!"
Si recuperano i 3 dadi coniglio.

4. Se non vi sono simboli comuni tra i dadi bianchi e quelli arancioni, bisogna essere il primo a gridare "Nada" mettendo la mano sopra i dadi e raccogliertli tutti.



Esempio: "NADA!"
Si raccolgono i 5 dadi.

5. Una volta che tutti i dadi sono stati raccolti, si ricomincia con una nuova mano.
6. Alla fine delle 3 mani, il giocatore che ha raccolto il maggior numero di dadi vince la partita!

PENALITÀ: Il giocatore che fa un errore resta fuori per una mano. Gli altri giocatori completano la mano dopo avere rilanciato i dadi.

PARITÀ: Se non si riesce a determinare chi ha gridato per primo, si rilanciano i dadi.

NOTA: Quando tutti i dadi rimasti sono dello stesso colore, metterli di lato: la mano è terminata.

1ª VARIANTE: LANCIO SEGRETO

PREPARAZIONE:

A seconda del numero di giocatori, prendere il numero di dadi corrispondente nel sacchetto. Questi formeranno la propria banca personale

- 2 giocatori: 16 dadi per giocatore
- 3 giocatori: 12 dadi per giocatore
- 4 giocatori: 8 dadi per giocatore

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA:

1. Scegliere segretamente nella propria banca personale il colore dei dadi che si lanceranno. Il numero dei dadi da lanciare in ciascun turno è:

- 2 giocatori: 4 dadi per giocatore
- 3 giocatori: 3 dadi per giocatore
- 4 giocatori: 2 dadi per giocatore

Esempio: In una partita a 2 giocatori, un giocatore può lanciare 4 dadi bianchi mentre l'altro giocatore può lanciare 1 dado arancione e 3 dadi bianchi.



2. Tutti lanciano i loro dadi contemporaneamente.
3. I giocatori devono cercare simultaneamente un simbolo che compaia su almeno una faccia arancione e una faccia bianca dei dadi.
4. Bisogna essere il primo a riconoscere un simbolo comune o a gridare "Nada" per raccogliere tutti i dadi lanciati e poterli aggiungere alla propria banca dadi personale.
5. Iniziare con un nuovo turno di gioco rilanciando i dadi (vedi I.).

FINE DI PARTITA:

Quando un giocatore non ha più dadi, la partita è terminata.

Il giocatore con un numero maggiore di dadi nella sua banca personale vince la partita.

PENALITÀ: Il giocatore che fa un errore viene escluso dal turno di gioco. Gli altri giocatori continuano a giocare dopo avere rilanciato i dadi.

2ª VARIANTE: "ALL IN"

1. Prendere i 36 dadi e separare i dadi arancioni dai dadi bianchi. Un giocatore comincia lanciando tutti i dadi bianchi. Un secondo giocatore lancia successivamente tutti i dadi arancioni a lato dei dadi bianchi.
2. A ciascun lancio, i giocatori devono cercare simultaneamente un simbolo che compaia su almeno una faccia arancione e una faccia bianca dei dadi.
3. Se si riconosce un simbolo comune, bisogna essere il primo a gridarne il nome per raccogliere tutti i dadi
4. Rilanciare tutti i dadi rimasti di uno solo dei 2 colori (a scelta).
5. Se non vi sono simboli comuni tra i dadi bianchi e dadi arancioni, bisogna essere il primo a gridare "Nada" mettendo la mano sopra i dadi e raccoglieli tutti.

FINE DELLA PARTITA:

il gioco termina quando non vi sono più dadi in gioco, o quando rimangono soltanto i dadi di un colore.

PENALITÀ: In caso di errore di un giocatore, gli altri giocatori continuano a giocare rilanciando sia i dadi bianchi sia i dadi arancioni.
Il giocatore che fa un errore viene escluso da questo lancio.



Inhalt:
• 36 Würfeln
• 1 Reisebeutel

EINLEITUNG:

Hast Du ein Paar ... oder hast Du keins?
Finde das Paar! Kein Paar? Sag NADA!

ABLAUF DER PARTIE:

Nada wird in 3 Runden gespielt.

1. Zu Beginn jeder Runde sind 12 Würfeln aus dem Beutel zu nehmen (6 weiße und 6 orangefarbene) und zu werfen.
2. Alle Spieler suchen gleichzeitig ein Symbol, das auf mindestens einer orangefarbenen Seite und einer weißen Seite der Würfel erscheint.
3. Derjenige, der ein übereinstimmendes Symbol entdeckt, sagt seinen Namen und erhält dann alle Würfeln mit diesem Symbol. Danach werden die verbleibenden Würfeln geworfen.



Beispiel: **"KANINCHEN!"**
Der Rufer erhält die 3 Kaninchenwürfel.

4. Derjenige, der zuerst feststellt, dass es keine übereinstimmenden Symbole zwischen den orangefarbenen und weißen Würfeln gibt, sagt „Nada“ und legt seine flache Hand auf die Würfeln. Er erhält alle verbleibenden Würfeln.



Beispiel: **"NADA!"**
Der Rufer erhält die 5 Würfeln.

5. Wenn alle Würfeln verteilt sind, beginnt eine neue Runde.
6. Der Spieler mit den meisten Würfeln nach 3 Runden hat die Partie gewonnen!

STRAFEN: Spieler, die einen Fehler machen, werden aus der Runde ausgeschlossen. Die anderen Spieler spielen weiter, müssen aber die Würfeln neu werfen.

GLEICHHEIT: Wenn nicht feststellbar ist, wer zuerst gerufen hat, sind die Würfeln neu zu werfen.

HINWEIS: Wenn die verbleibenden Würfeln alle dieselbe Farbe haben, sind diese beiseite zu legen, und die Runde ist beendet.

1 VARIANTE: GEHEIMER WURF

VORBEREITUNG:

Nehmen Sie je nach Anzahl der Spieler die entsprechende Anzahl Würfeln aus dem Beutel. Diese bilden Ihre persönliche Bank.

- 2 Spieler: 16 Würfeln je Spieler
- 3 Spieler: 12 Würfeln je Spieler
- 4 Spieler: 8 Würfeln je Spieler

ABLAUF DER PARTIE

1. Wählen Sie aus ihrer persönlichen Bank insgeheim die Farbe der Würfeln aus, die Sie spielen werden. Anzahl der Würfeln, die bei jeder Runde zu spielen sind:

- 2 Spieler: 4 Würfeln je Spieler
- 3 Spieler: 3 Würfeln je Spieler
- 4 Spieler: 2 Würfeln je Spieler

Beispiel: Bei einer Partie mit 2 Spielern kann ein Spieler 4 weiße Würfeln werfen, wogegen der andere Spieler 1 orangefarbenen und 3 weiße Würfeln werfen kann.



2. Alle Spieler werfen ihre Würfeln zur selben Zeit.

3. Die Spieler müssen gleichzeitig ein Symbol suchen, das auf mindestens einer orangefarbenen Seite und einer weißen Seite der Würfeln zu sehen ist.

4. Sie müssen entweder der Erste sein, der ein übereinstimmendes Symbol entdeckt, oder derjenige, der „Nada“ sagt und dann alle geworfenen Würfeln erhält. Fügen Sie diese Ihrer persönlichen Würfelnbank hinzu.

5. Starten Sie eine neue Spielrunde, indem Sie die Würfel werfen (s. 1.)

ENDE DER PARTIE:

Die Partie ist beendet, wenn ein Spieler keine Würfel mehr hat.

Der Spieler mit den meisten Würfeln auf seiner persönlichen Bank gewinnt die Partie.

STRAFEN: Spieler, die einen Fehler machen, werden aus der Runde ausgeschlossen. Die anderen Spieler spielen weiter, müssen aber die Würfel neu werfen.

2 VARIANTE: "ALL IN"

1. Die 36 Würfel in die orangefarbenen und weißen Würfel trennen. Ein Spieler beginnt und wirft alle weißen Würfel. Ein zweiter Spieler wirft danach alle orangefarbenen Würfel neben die weißen.

2. Bei jedem Wurf müssen die Spieler zur selben Zeit ein Symbol suchen, das auf mindestens einer orangefarbenen Seite und einer weißen Seite der Würfel erscheint.

3. Wenn Sie ein übereinstimmendes Symbol entdecken, sagen Sie als Erster seinen Namen, um alle Würfel zu erhalten.

4. Werfen Sie alle verbleibenden Würfel mit einer einzigen der 2 Farben (nach Wahl).

5. Wenn es kein übereinstimmendes Symbol zwischen weiß und orange gibt, sagen Sie als Erster „Nada“ und legen Sie Ihre flache Hand auf die Würfel, um alle verbleibenden Würfel zu erhalten.

ENDE DER PARTIE:

Das Spiel ist beendet, wenn keine Würfel mehr im Spiel sind oder wenn alle Würfel im Spiel dieselbe Farbe haben.

STRAFE: Wenn ein Spieler einen Fehler macht, spielen die anderen Spieler weiter, indem sie entweder die orangefarbenen oder die weißen Würfel werfen. Der Spieler, der einen Fehler gemacht hat, scheidet aus und darf nicht mehr werfen.



Inhoud:
• 36 dobbelstenen
• 1 reistas

INLEIDING :

Heb je een paar ... of niet ?

Vind het paar ! Zijn ze er niet ? Roep NADA !

VERLOOP VAN DE PARTIJ:

Nada wordt in 3 rondes gespeeld.

1. Pak bij aanvang van iedere ronde 12 dobbelstenen uit de tas (6 witte en 6 oranje dobbelstenen), en gooi.

2. Alle spelers moeten tegelijkertijd een symbool dat op ten minste een oranje en een witte zijde van de dobbelstenen wordt afgebeeld zoeken.

3. Roep, als u een gemeenschappelijk symbool ziet, als eerste zijn naam om alle dobbelstenen te vergaren waarop dit symbool staat. En gooi vervolgens met de overgebleven dobbelstenen.



Voorbeeld: "KONIJN!"
Pak de 3 dobbelstenen waarop een konijn wordt afgebeeld.

4. Roep, als er geen gemeenschappelijk symbool op de witte en de oranje dobbelstenen staat, als eerste "Nada", en leg uw hand op de dobbelstenen om alle resterende dobbelstenen te vergaren.



Voorbeeld: "NADA!"
Pak de 5 dobbelstenen.

5. Wanneer alle dobbelstenen zijn ingezameld begint u een nieuwe ronde.

6. De speler die na afloop van de 3 rondes de meeste dobbelstenen heeft vergaard wint het spel!

STRAF: De speler die zich vergist wordt uitgesloten van de ronde. De andere spelers spelen verder na de dobbelstenen weer te hebben gegooid.

GELIJKSPEL: Als u niet weet wie als eerste heeft geroepen, gooit u de dobbelstenen weer.

OPMERKING: Wanneer alle overgebleven dobbelstenen dezelfde kleur hebben, legt u ze opzij en is de ronde afgelopen.

1^{STE} VARIANT: GEHEIM SPEL

VOORBEREIDING :

Doe naar gelang het aantal spelers het bijbehorend aantal dobbelstenen in de tas. Zij zijn uw persoonlijke bank.

- 2 spelers : 16 dobbelstenen per speler
- 3 spelers : 12 dobbelstenen per speler
- 4 spelers : 8 dobbelstenen per speler

VERLOOP VAN DE PARTIJ :

1. Kies in het geheim in uw persoonlijke bank de kleur van de dobbelstenen die u gaat gooien. Aantal bij iedere beurt te werpen dobbelstenen :

- 2 spelers : 4 dobbelstenen per speler
- 3 spelers : 3 dobbelstenen per speler
- 4 spelers : 2 dobbelstenen per speler

Voorbeeld : 2 spelers, kan een speler 4 witte dobbelstenen gooien terwijl de andere speler bijvoorbeeld 1 oranje dobbelsteen en 3 witte dobbelstenen gooit.



2. Iedereen gooit zijn dobbelstenen tegeliktijd.

3. De spelers moeten tegeliktijd een symbool zoeken dat op ten minste één oranje zijde en één witte zijde van de dobbelstenen wordt afgebeeld.

4. Herken als eerste een gemeenschappelijk symbool of roep als eerste "Nada" om alle geworpen dobbelstenen te vergaren. Voeg ze aan uw persoonlijke dobbelstenenbank toe.

5. Begin een nieuwe spelronde door de dobbelstenen te gooien (zie 1.)

EINDE VAN DE PARTIJ :

Wanneer een speler geen dobbelstenen meer heeft is de partij afgelopen. De speler met het hoogste aantal dobbelstenen in zijn persoonlijke bank wint de partij.

STRAF: De speler die zich vergist wordt uitgesloten van de spelronde. De andere spelers spelen verder na de dobbelstenen weer te hebben gegooid.

2^{DE} VARIANT: "ALL IN"

1. Pak de 36 dobbelstenen en scheidt de oranje dobbelstenen van de witte dobbelstenen. Een speler begint door alle witte dobbelstenen te gooien. Een andere speler gooit vervolgens alle oranje dobbelstenen naast de witte dobbelstenen.

2. Bij iedere worp moeten de spelers tegeliktijd een symbool zoeken dat op ten minste één oranje en één witte zijde van de dobbelstenen staat.

3. Roep, als u een gemeenschappelijk symbool herkent als eerste zijn naam om alle dobbelstenen te vergaren.

4. Gooi alle resterende dobbelstenen van één van de 2 kleuren (naar keuze).

5. Roep, als er geen gemeenschappelijk symbool op de witte en de oranje dobbelstenen wordt afgebeeld, als eerste "Nada", door uw hand op de dobbelstenen te leggen om alle overgebleven dobbelstenen te vergaren.

EINDE VAN DE PARTIJ :

Het spel is afgelopen als er geen dobbelstenen meer in het spel zijn, of als er nog maar één kleur dobbelsteen in het spel is overgebleven.

STRAF: Als een speler zich vergist, spelen de andere spelers verder door hetzij de witte dobbelstenen, hetzij de oranje dobbelstenen te gooien. De speler die zich vergist wordt van deze worp uitgesloten.



Conteúdo:
• 36 Dados
• 1 saco
de viagem

INTRODUÇÃO:

Tens par... ou não?
Encontra o par! Não há? Grita NADA!

DESENVOLVIMENTO DO JOGO:

Nada joga-se em 3 mãos.

1. No início de cada mão, pegar em 12 dados do saco (6 brancos e 6 laranjas) e lançá-los.
2. Todos os jogadores devem procurar, simultaneamente, um símbolo que apareça ao menos numa face laranja e numa face branca dos dados.
3. Se observar um símbolo comum, seja o primeiro a gritar o seu nome para recolher todos os dados que exibem este símbolo. Depois, lance os dados restantes.



Exemplo: "COELHO!"
Recupere os 3 dados com coelho.

4. Se não houver símbolos comuns entre os dados brancos e laranja, seja o primeiro a gritar "Nada" e ponha a sua mão em posição plana por cima dos dados a fim de recolher todos os dados restantes.



Exemplo: "NADA!"
Recolher os 5 dados.

5. Uma vez recolhidos todos os dados, recomece uma nova mão.
6. Ao fim de 3 mãos, o jogador que tiver recolhido mais dados ganha o jogo!

PENALIDADE: O jogador que faz um erro é excluído da partida. Os outros jogadores continuam a jogar após terem relançado os dados.

IGUALDADE: Se não conseguir determinar quem gritou primeiro, volte a lançar os dados.

NOTA: Quando todos os dados restantes forem da mesma cor, ponha-os de lado, a mão está terminada.

1ª VARIAÇÃO: LANÇAMENTO SECRETO

PREPARAÇÃO DO JOGO :

Consoante o número de jogadores, pegue no número de dados correspondentes no saco. Eles formarão o seu banco pessoal.

- 2 jogadores: 16 dados por jogador
- 3 jogadores: 12 dados por jogador
- 4 jogadores: 8 dados por jogador

DESENVOLVIMENTO DO JOGO:

1. Escolha secretamente no seu banco pessoal a cor dos dados que vai lançar. Número de dados a lançar em cada vez:

- 2 jogadores: 4 dados por jogador
- 3 jogadores: 3 dados por jogador
- 4 jogadores: 2 dados por jogador

Exemplo : Numa partida com 2 jogadores, um jogador pode lançar 4 dados brancos enquanto o outro jogador pode lançar 1 dado laranja e 3 dados brancos.



2. Toda a gente lança os seus dados ao mesmo tempo.
3. Os jogadores devem procurar, simultaneamente, um símbolo que aparece ao menos numa face laranja e numa face branca dos dados.
4. Seja o primeiro a reparar num símbolo comum ou em gritar "Nada" para recolher todos os dados lançados. Adicione-os ao seu banco pessoal de dados.

5. Começa uma nova volta de jogo voltando a lançar-se os dados (ver 1)

FIM DO JOGO:

Quando um jogador não tiver mais dados, o jogo está terminado.

O jogador com mais dados no seu banco pessoal ganha o jogo.

PENALIDADE: O jogador que faz um erro é excluído da volta de jogo. Os outros jogadores continuam a jogar após terem relançado os dados.

2ª VARIANTE: "ALL IN"

1. Pegar nos 36 dados e separar os dados laranjas dos dados brancos. Um jogador começa lançando todos os dados brancos. Um segundo jogador lança, a seguir, todos os dados laranja ao lado dos dados brancos.

2. A cada lançamento, os jogadores devem procurar, simultaneamente, um símbolo que aparece ao menos numa face laranja e numa face branca dos dados.

3. Se reparar um símbolo comum, seja o primeiro a gritar o seu nome para recolher todos os dados.

4. Voltar a lançar todos os dados restantes de uma só de 2 cores (à escolha).

5. Se não houver símbolos comuns entre os dados brancos e laranja, seja o primeiro a gritar "Nada" e ponha a sua mão em posição plana por cima dos dados para recolher todos os dados restantes..

FIM DO JOGO:

O jogo termina quando não houver mais dados em jogo ou quando não houver mais do que uma única cor de dados em jogo.

PENALIDADE: Em caso de erro de um jogador, os outros jogadores continuam a jogar, voltando a lançar quer os dados brancos quer os dados laranjas. O jogador que faz um erro é excluído desse lançamento.

NADA!



A game created by Thierry Denoual.
© 2013 Thierry Denoual. All rights reserved
for all countries. Nada is a trademark of Blue
Orange.

Jeu créé par Thierry Denoual © 2013.
Tous droits réservés pour tous pays. Nada
est une marque déposée de la société Blue
Orange.

Juego creado por Thierry Denoual © 2013.
Todos los derechos reservados para todos
los países. Nada es una marca registrada de la
sociedad Blue Orange.

Gioco creato da Thierry Denoual © 2013.
Tutti i diritti riservati per tutti i paesi. Nada
è un marchio depositato dalla società Blue
Orange.

Ein Spiel von Thierry Denoual © 2013.
Alle Rechte für alle Länder vorbehalten.
Nada ist ein Warenzeichen der Firma Blue
Orange.

Spel ontwikkeld door Thierry Denoual ©
2013. Alle rechten voorbehouden voor alle
landen. Nada is een geregistreerd merk van
de onderneming Blue Orange.

Jogo criado por Thierry Denoual © 2013.
Todos os direitos reservados para todos
os países. Nada é uma marca registada da
sociedade Blue Orange.



www.blueorangegames.eu