

**biber**

# Warum immer ich?



Anleitung  
Instructions  
Instructions  
Istruzioni

Die Packung enthält eine Dose, 38 Spielstifte und einen taktilen Würfel.

Zum Öffnen der Dose ziehe Sie an Deckel oder Boden und schiebe Sie ihn zur Seite.

Alle Spieler erhalten die gleiche Anzahl an Stiften, maximal acht Stück. In die Eins auf dem Deckel wird der schwarze Stift gesteckt.

Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl wird ein Stift in den Deckel gesteckt. Ist das Loch schon besetzt, muss der Spieler stattdessen diesen Stift nehmen. In der ersten Runde dürfen alle einmal würfeln. Ab der zweiten Runde darf jeder beliebig oft würfeln, bis er einen Stift aus einem besetzten Loch nehmen muss. Wer eine Sechs würfelt, lässt den Stift durch das trichterförmige Loch in den Becher fallen und würfelt erneut. Wer zuerst alle Stifte in die Dose werfen kann, hat gewonnen und beginnt die nächste Runde.

Wer den schwarzen Stift erwischt, tauscht seinen Stift dagegen aus und gibt ihn an einen beliebigen Mitspieler weiter. Dieser muss

ihn bei seinem nächsten Spielzug einsetzen. Würfelt der Besitzer des schwarzen Stifts eine Sechs, hat er gewonnen und beginnt die nächste Runde.

#### **Tipp**

Es gibt dieses Spiel schon sehr lange. Niemand kennt den genauen Ursprung. Allerdings wurde es ohne den schwarzen Stift gespielt. Probiere Sie doch aus, ob es dann ebenso viel Spaß macht.

#### **Tipp**

Die Augenzahl auf dem Würfel lässt sich tasten, genauso die Augen auf der Dose. Der schwarze Stift unterscheidet sich durch Länge und Riffelung von den anderen Stiften. Deshalb können alle Sehbehinderten oder Blinden mitspielen. Probiere Sie doch aus, wie gut es mit verbundenen Augen oder im Dunkeln funktioniert.

Viel Glück und Spaß!

The package includes a play-box, 38 pegs and a tactile dice.

To open the play-box, pull the top or bottom cover and slide it sideways.

All the players start with the same number of pegs, a maximum of eight pegs. The black peg is inserted into the hole marked with 'one' on the top cover.

The player, who throws the highest number on the dice, starts the game. The game proceeds in a clockwise direction. One peg is inserted into the cover according to the number thrown on the dice. If the hole is already occupied, the player has to take this peg instead. In the first round, all the players may throw the dice once. From the second round onwards, each player has to keep throwing the dice until he needs to remove a peg from an occupied hole. Any player who throws a six, drops his peg through the conical hole on the cover into the box and throws the dice again. The player who gets rid of all his pegs first wins the round and begins the next round.

The player who gets the black peg exchanges his peg for it and passes it on to any other player. This player then has to use it during his next turn. If the player holding the black peg throws a six, he wins the round and begins the next round.

#### **Tip**

This game has existed for a long time. No one knows its exact origins. However, it was played without the black peg. You could try it out and see if it is just as much fun.

#### **Tip**

The numbers on the dice can be felt just like the dots on the box. The black peg is different in length and is fluted compared to the other pegs. Hence, even the visually impaired or blind can play the game. You could try playing the game blindfolded or in the dark and see how it works.

Good luck and have fun!

L'emballage contient un boîtier de jeu, 38 bâtonnets et un dé tactile.

Pour ouvrir le boîtier de jeu, tire sur le couvercle ou la partie inférieure et mets-le de côté.

Tous les joueurs ont le même nombre de bâtonnets, au plus huit pièces. Insérer le bâtonnet noir dans le un du couvercle.

Celui qui obtient le chiffre le plus élevé avec le dé commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Insérer un bâtonnet dans le couvercle dans le chiffre correspondant au résultat du dé. Si le trou est déjà occupé, le joueur doit prendre ce bâtonnet. Tous les joueurs ont le droit de lancer le dé une fois pour le premier tour. À partir du deuxième tour, chacun a le droit de lancer le dé aussi souvent que nécessaire pour retirer un bâtonnet d'un trou occupé. Si un joueur obtient un six, il doit laisser tomber un bâtonnet dans le trou du boîtier et relancer le dé. Le premier à ne plus avoir de bâtonnets a gagné et commence le prochain jeu.

Celui qui tombe sur le bâtonnet noir échange son bâtonnet contre ce dernier et le donne à un joueur de son choix. Ce joueur doit alors l'utiliser au prochain tour. Si le joueur possédant le bâtonnet noir lance un six, il gagne et commence le prochain jeu.

#### **Astuce**

Ce jeu existe depuis très longtemps. Personne n'en connaît l'origine exacte. On y jouait cependant sans bâtonnet noir. Essaye de jouer comme cela pour voir si cela est aussi amusant.

#### **Astuce**

Le nombre de points sur le dé se sent au toucher, tout comme ceux sur la boîte. Le bâtonnet noir se différencie des autres par sa longueur et des stries. Les malvoyants et non-voyants peuvent ainsi également jouer. Essaye de jouer avec les yeux bandés ou dans le noir, voir si cela fonctionne.

Bonne chance et amuse-toi bien !

La confezione contiene una scatola gioco, 38 legnetti e un dado tattile.

Per aprire la scatola gioco tirare il coperchio o la base e spingerli di lato.

Tutti i giocatori ricevono lo stesso numero di legnetti fino a un massimo di otto pezzi. In corrispondenza del numero Uno presente sul coperchio s'inserisce il legnetto nero.

Inizia il gioco chi, lanciando il dado, ottiene il punteggio più alto. Si procede in senso orario. In base al punteggio totalizzato con il dado, s'inserisce un legnetto sul coperchio. Se il foro è già occupato, il giocatore deve invece togliere il legnetto. Nel primo giro tutti possono lanciare il dado una volta. A partire dal secondo giro, ogni giocatore può lanciare il dado più volte finché non arriva a dover togliere un legnetto da un foro occupato. Chi ottiene sei punti con il dado, fa cadere il legnetto nel contenitore attraverso l'imbuto e lancia di nuovo il dado. Chi termina per primo tutti i legnetti vince e inizia il giro successivo.

Chi invece prende il legnetto nero, lo sostituisce con il suo legnetto e lo passa ad un giocatore qualsiasi. Questo giocatore deve usarlo al suo prossimo turno. Se il possessore del legnetto nero totalizza sei con il dado, ha vinto e inizia il prossimo giro.

#### **Curiosità**

Questo gioco esiste da molto tempo. Nessuno ne conosce esattamente le origini. Però veniva giocato senza l'uso del legnetto nero. Prova e sperimenta se è altrettanto divertente.

#### **Suggerimenti**

I punti sul dado sono tattili, proprio come quelli sulla scatola. Il legnetto nero si distingue dagli altri legnetti perché è più lungo e ha delle scanalature. Quindi anche gli ipovedenti o nonvedenti possono giocarvi. Prova a giocare con gli occhi bendati o al buio.

Buon divertimento!

Biber  
Umweltprodukte Versand GmbH  
6850 Dornbirn | Austria  
[www.biber.com](http://www.biber.com)