



### CONTAINS:

Five dice, a cup and one score pad.

### OBJECT:

The object of the game is to score the highest number of points, by throwing the dice to form combinations of numbers.

### HOW TO PLAY:

Each player may throw the dice three times at one turn of play. On his first throw he decides which combination to seek, then leaves those dice which he feels would help to achieve the desired combination, and throws the remaining dice. (All 5 dice may be thrown again if desired). If the combination is reached on the second throw, the player may keep this score and does not take a third throw. His turn ends. Should the player be unsuccessful in forming a combination after the third throw, he may use the numbers in some other way, scoring the highest points possible. For example: In trying to achieve a FULL HOUSE, a player ends his turn with three 6's, on 2 and one 3. He may use the three 6's for a total of 18 in his Six column.

Since a player is only allowed one combination of each kind in each game, should he throw a FULL HOUSE and this has already been scored on his score sheet, then he must use the numbers in some other way to his best possible advantage. For example: Three 6's and Two 5's could be used as a total of 28 for a HIGH score, Or count the three 6's for a total of 18 in the Six column, Or count the two 5's for a total of 10 in the Five column. If these alternatives have already been scored, then the player must enter a zero in some other square. Each player has an equal number of turns in each game.

Points are totalled and the winner is the player with the highest score.

### EXTRA SCORE PADS MAY BE PURCHASED WHERE YOU BOUGHT THE GAME.

### COMBINATIONS:

#### Upper Half:

1's, 2's, 3's, 4's, 5's, 6's

The total number of one kind in three throws, for example:



**scores 9 points**  
in the 3's box

(3 + 3 + 3)

#### BONUS:

If a player scores 63 points or more in the upper section (1's through 6's) that player scores a bonus of 25 points.



### CONTENU:

Cinq dés, un gobelet et un bloc de pointage.

### BUT DU JEU:

Être le joueur à compter le plus grand nombre de points en formant des combinaisons de dés.

### DÉROULEMENT DU JEU:

Chaque joueur peut lancer les dés trois fois à chaque tour. Lors du premier lancer, il décide quelle combinaison il désire faire, laisse sur la table les dés qu'il pourra utiliser pour la combinaison désirée et lance les autres dés. Les cinq dés peuvent être lancés de nouveau, si désiré. Si la combinaison est complétée au deuxième lancer, le joueur peut compter et ne pas effectuer son troisième lancer. Son tour est donc terminé. S'il arrive que le joueur ne peut compléter une combinaison après le troisième lancer, il peut utiliser les dés de différentes façons en comptant le plus grand nombre de points possible. Exemple: En essayant de compléter une « MAIN PLEINE », un joueur termine son tour avec trois 6, un 2 et un 3. Il peut utiliser les trois 6 pour un total de 18 dans sa deuxième colonne.

Puisqu'un joueur ne peut faire qu'une combinaison par partie, s'il lance une « MAIN PLEINE » et qu'elle a déjà été inscrite sur sa feuille de pointage, il doit alors utiliser les chiffres d'une autre façon, toujours la plus avantageuse. Exemple: Trois 6 et deux 5, peuvent être utilisés pour former un total de 28 pour un « HAUT », ou compter les trois 6 pour un total de 18 dans la sixième colonne, ou compter les deux 5 pour un total de 10 dans la cinquième colonne. Si ces alternatives ont déjà été comptées, le joueur doit alors inscrire un zéro dans une autre case de son choix. Chacun a le même nombre de tours à jouer. Lorsque tous les joueurs ont complété leurs tours, les scores sont comptabilisés pour déclarer qui est le vainqueur.

### LES BLOCS DE POINTAGE SONT DISPONIBLES CHEZ VOTRE MARCHAND.

### COMBINAISONS:

#### Partie supérieure:

Les 1, 2, 3, 4, 5, 6. Le nombre total de pareils en trois lancers, par exemple:



**compte 9 points**

dans la case des 3.

(3 + 3 + 3)

### BONI:

Si un joueur compte 63 points ou plus dans la section supérieure (1 à 6) il obtient un boni de 25 points.

### Lower Half:

#### 3 OF A KIND

Three dice match, score the total of all of the dice (3 of a kind + the other 2 dice).



**scores 23 points**

in the 3 OF A KIND box.

$$(4 + 4 + 4 + 5 + 6)$$

#### 4 OF A KIND

Four dice match, score the total of all the dice (4 of a kind + the other die).



**scores 12 points**

in the 4 OF A KIND box.

$$(2 + 2 + 2 + 2 + 4)$$

#### SHORT STRAIGHT OF 4

Score 15 points for any sequence of 4 consecutive numbers, for example:



**scores 15 points**

in the SHORT STRAIGHT of 4 box.

#### LONG STRAIGHT OF 5

Score 20 points for any sequence of five consecutive numbers, for example:



**scores 20 points**

in the LONG STRAIGHT of 5 box.

#### FULL HOUSE

Score 25 points for three of a kind and another pair, for example:



**scores 25 points**

in the FULL HOUSE box.

#### HIGH ROLL

Any combination of dice faces whenever the player chooses to use it.

Score the total of all the dice faces, for example:



**scores 17 points**

in the HIGH ROLL box.

$$(1 + 2 + 4 + 4 + 6)$$

#### YUM

Score 30 points for five numbers of one kind, for example:



**scores 30 points**

in the YUM box.

compte 30 points  
dans la case YUM.



YUM  
Compte 30 points pour cinq chiffres pareils, par exemple:

(1 + 2 + 4 + 4 + 6)  
dans la case de ROULEMENT DE SURPLUS.



compte 17 points

Compte n'importe quelle combinaison de dés au moment qu'il juge le plus opportun. Le joueur compte le total de tous les dés affichés, par exemple:

UN ROULEMENT DE SURPLUS

compte 25 points  
dans la case de MAIN PLEINE.



UNE MAIN PLEINE  
Compte 25 points pour trois pareils et une autre paire, par exemple:

compte 20 points  
dans la case de LONGUE SÉQUENCE DE 5.



UNE LONGUE SÉQUENCE DE 5  
Compte 20 points pour toute série de 5 numéros consécutifs, par exemple:

compte 15 points  
dans la case de COURTE SÉQUENCE DE 4.



UNE COURTE SÉQUENCE DE 4  
Compte 15 points pour toute série de 4 numéros consécutifs, par exemple:

(2 + 2 + 2 + 2 + 4)  
dans la case de 4 PAREILS.



4 PAREILS  
Quatre dés assortis, le joueur compte le total de tous les dés (4 pareils + l'autre dé):

(4 + 4 + 4 + 5 + 6)  
dans la case de 3 PAREILS.



Trois dés assortis, le joueur compte le total de tous les dés (3 pareils + les deux autres dés):

3 PAREILS  
Partie inférieure: