

DICE TRIP

BELGIQUE - BELGIË - BELGIUM

Règles du jeu - Spelregels - Game rules



Hartmut Kommerell



Vanessa Larson



8-99



1-4



30'

HELVETIQ

FR Dice Trip est un **ROLL AND WRITE** (lance et écris) qui vous fera voyager. Lancez les dés, choisissez les bonnes combinaisons pour remplir votre carte et soyez plus malin que vos adversaires. Le vainqueur sera celui qui a le plus de points à la fin du jeu.

MATÉRIEL

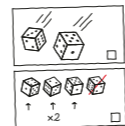
- 50 cartes
- 4 crayons
- 4 dés colorés



Grille des scores

○	□ □ □ □ □ □	x1pt
○	□ □ □ □ □ □
⊗	□ □ □ □ □ □	x-1pt
⊗	□ □ □ □ □ □
← →	
⊕ > ⊕ > ⊕ > ⊕	
← →	
4	2 pts	
5	3 pts	
6	4 pts	
7-9	6 pts	
10+	9 pts	
W S NE		
1	4 pts	
2	7 pts	
3	9 pts	
10 20 30 40 50 60	
□ □ □ □ □ □	

Pouvoirs spéciaux



11	12	13	14	15	16	21	22	23	24	25	26	31	32	33	34	35	36
41	42	43	44	45	46	51	52	53	54	55	56	61	62	63	64	65	66

Barre de suivi

Gardez la trace des nombres déjà utilisés parmi les 36 combinaisons possibles.

Map of Belgium with cities: Oostende, Brugge, Sint-Niklaas, Antwerpen, Turnhout, Hasselt, Mechelen, Gent, Tournai, Aalst, Brussel, Leuven, Liège, Middelkerke, Roeselare, Kortrijk, Mons, Charleroi, Namur, Marche-en-Famenne, Malmedy, Dinant, Bouillon, Arlon, Bastogne, Tongeren.

Compass rose: N, S, E, W, NE.

Player name box: Nom, Naam, Name

3 zones

Nord-Est (NE), Ouest (W) et Sud (S).
Chaque zone contient 8 ou 9 villes.

25 villes, dont 8 villes colorées
(2 pour chaque couleur)

Votre nom

MISE EN PLACE

Prenez un crayon et une carte devant vous.
Inscrivez votre nom en bas à droite de la carte.

COMMENT JOUER

Chacun leur tour, les joueurs lancent les dés. Chaque joueur combine les chiffres des dés pour obtenir 2 nombres à 2 chiffres (par exemple, 1 et 4 font 14 ou 41).



Chaque dé ne peut être utilisé qu'une seule fois, et tous les dés doivent être utilisés. Chaque joueur écrit ensuite ces 2 nombres dans 2 villes vides sur sa carte. Les combinaisons utilisées ne sont pas forcément les mêmes pour chaque joueur.

Les conditions suivantes doivent être respectées :

- Un nombre (de 11 à 66) ne peut être écrit qu'une seule fois.
- Vous devez écrire 2 nombres à chaque tour. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas écrire un nombre, vous devez rayer une ville de la carte. Les villes rayées ne seront plus accessibles pour toute la durée du jeu.



Tournai
Lorsque chaque joueur a écrit ses 2 nombres, le joueur suivant lance les dés pour un nouveau tour de jeu.

Lors du dernier tour de jeu, il ne restera qu'une seule ville vide. Chaque joueur pourra choisir les 2 chiffres qu'il souhaite combiner parmi les 4 dés lancés.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête après 13 tours : la carte est remplie.
Chaque joueur compte ses points, celui qui a le score le plus élevé gagne la partie.

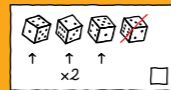
POUVOIRS SPÉCIAUX

Vous avez 2 pouvoirs spéciaux, qui ne peuvent être utilisés qu'une fois chacun par partie. Une fois le pouvoir utilisé, notez-le sur votre grille des scores en cochant la case correspondante.



Relancez les dés : lorsque c'est à votre tour de lancer les dés, vous pouvez choisir de relancer entre 1 et 4 dés.

Attention : vous devez déclarer et effectuer cette action immédiatement après le premier lancer, sans attendre. Tous les joueurs sont concernés par ce nouveau lancer et doivent utiliser les nouveaux chiffres.



Utilisez un chiffre deux fois : si vous le souhaitez, vous pouvez laisser de côté l'un des dés et en utiliser un autre deux fois.

Attention : le chiffre que vous choisissez d'utiliser doit apparaître dans les 2 combinaisons. Vous ne pouvez pas l'utiliser pour créer un nombre à 2 chiffres identiques et ainsi créer une ville bonus. Ce pouvoir peut être utilisé n'importe quand durant le jeu et ne concerne que vous (les autres joueurs utilisent les 4 dés). Vous devez cependant signaler aux autres joueurs lorsque vous l'utilisez.

GRILLE DES SCORES

Il y a plusieurs façons de gagner ou de perdre des points.

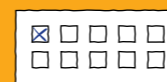
VILLES BONUS // +1 point par ville

Une ville peut devenir une ville bonus si :

- 1 - Vous combinez deux chiffres identiques pour créer un nombre (11, 22, 33, 44, 55, 66).
 - 2 - Vous écrivez un nombre dans une ville colorée en utilisant le dé de la même couleur pour former votre combinaison.
- Si une ville devient une ville bonus, notez-le immédiatement sur votre grille des scores. Attention, une ville bonus rapporte 1 point maximum : si vous utilisez le bon dé et notez un nombre aux deux chiffres identiques, vous ne gagnez qu'un bonus, pas deux.

VILLES RAYÉES // -1 point par ville

Une ville est rayée par le joueur lorsqu'il ne peut pas ou ne veut pas écrire une combinaison sur sa carte. Chaque ville rayée vaut -1 point à la fin de la partie.

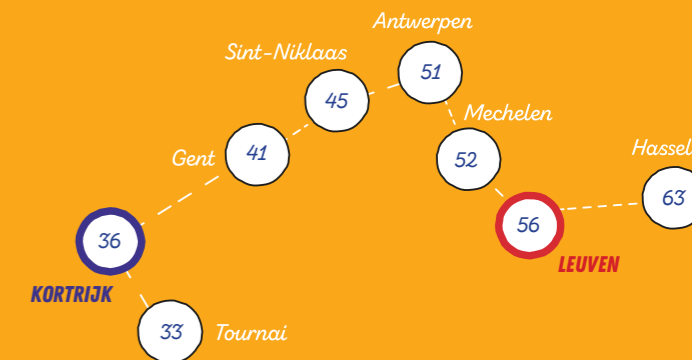


Lorsque vous rayez une ville, notez-le immédiatement sur votre grille des scores.

LA PLUS LONGUE ROUTE // +1 point par ville sur votre route

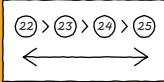


À la fin du jeu, chaque joueur établit sa plus longue route. Une route est une succession de villes reliées directement les unes aux autres, avec des nombres dans l'ordre croissant et sans ville rayée.



Le nombre de points que vous gagnez correspond au nombre de villes qui forment votre plus longue route. Les villes doivent être reliées directement. Une ville rayée ne peut pas faire partie de votre plus longue route.

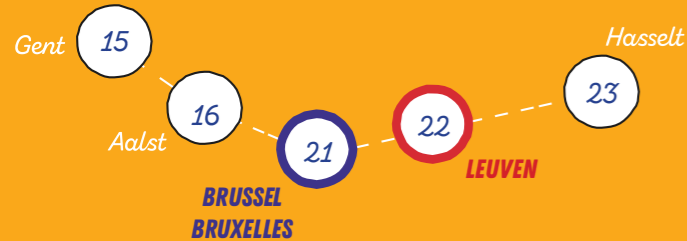
VILLES CONSÉCUTIVES



À la fin du jeu, vous gagnez des points lorsque vous avez une série d'au moins 4 villes consécutives sur votre carte. Des villes sont consécutives si elles sont reliées et se suivent directement dans l'ordre croissant. Plus votre série est longue, plus vous gagnez de points.

La série ne fait pas forcément partie de votre plus longue route.

- 4 villes consécutives = 2 points**
- 5 = 3 points**
- 6 = 4 points**
- 7-9 = 6 points**
- 10 + = 9 points**



Attention : 16 et 21 sont considérés comme des nombres consécutifs. Pour connaître les nombres consécutifs, référez-vous à la barre de suivi sous votre carte.

15 16 21 22 23

ZONES

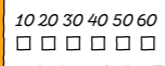


À la fin du jeu, vous gagnez des points en fonction du nombre de zones sans ville rayée.

- 1 zone sans ville rayée = 4 points**
- 2 zones = 7 points**
- 3 zones = 9 points**

UN NOMBRE DE CHAQUE DIZAINE

Ceci est une variante pour les joueurs avertis. Nous vous conseillons de faire quelques parties pour vous familiariser avec les mécaniques du jeu avant d'ajouter cette variante.



Au cours du jeu, vous gagnez des points lorsque vous avez écrit au moins une combinaison de chaque dizaine sur votre carte. Notez au fur et à mesure les dizaines dont vous avez écrit un nombre en cochant les cases correspondantes.

Lorsque vous avez écrit au moins une combinaison pour chaque dizaine sur votre carte, comptez le nombre de villes colorées encore vides : c'est le nombre de points que vous gagnez. Notez-le immédiatement sur votre grille des scores.

EXEMPLE

5 villes colorées ont été remplies avec le dé de la couleur correspondante, et il y a 5 villes avec 2 chiffres identiques.

Deux villes ont été rayées.

La plus longue route contient 9 villes (voir les flèches).

La plus longue série est la suivante : 61, 62, 63, 64, 65, 66.

1 zone sans ville rayée :

La partie a été jouée sans la variante.

Score Grid:

<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	x1pt	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	10...	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	x-1pt	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	-2	
<----->						9...
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<----->						
4	2 pts					
5	3 pts					
6	4 pts					
7-9	6 pts					4
10+	9 pts					
W	S	NE				
1	4 pts					
2	7 pts					4
3	9 pts					
10 20 30 40 50 60					
□ □ □ □ □ □						
=						25

Map Cities: Oostende (11), BRUCGE (22), Sint-Niklaas (41), Antwerpen (X), Turnhout (53), Hasselt (65), Tongeren (64), Liège (63), Malmédy (62), Marche-en-Famenne (43), Bastogne (61), Arlon (X), Bouillon (54), Dinant (33), Charleroi (34), Namur (35), Brussel Bruxelles (45), Mons (46), Aalst (42), Mechelen (55), Leuven (66), Tournai (26), Kortrijk (16), Gent (21), Roeselare (12), Hasselt (23).

Score Grid:

1 12 13 14 15 16 21 22 23 24 25 28 31 32 33 34 35 36
~~41~~ ~~42~~ ~~43~~ 44 45 46 51 52 53 54 55 56 61 62 63 64 65 66

Name: Gabriel

NL Dice Trip is een ROLL AND WRITE-spel („dobbel en schrijf“) met een reisthema. Gooi de dobbelstenen, kies de beste combinaties van twee cijfers om op de kaart te noteren en zorg dat je je medespelers te slim af bent. Wie de meeste overwinningspunten verzamelt, wint het spel.

INHOUD

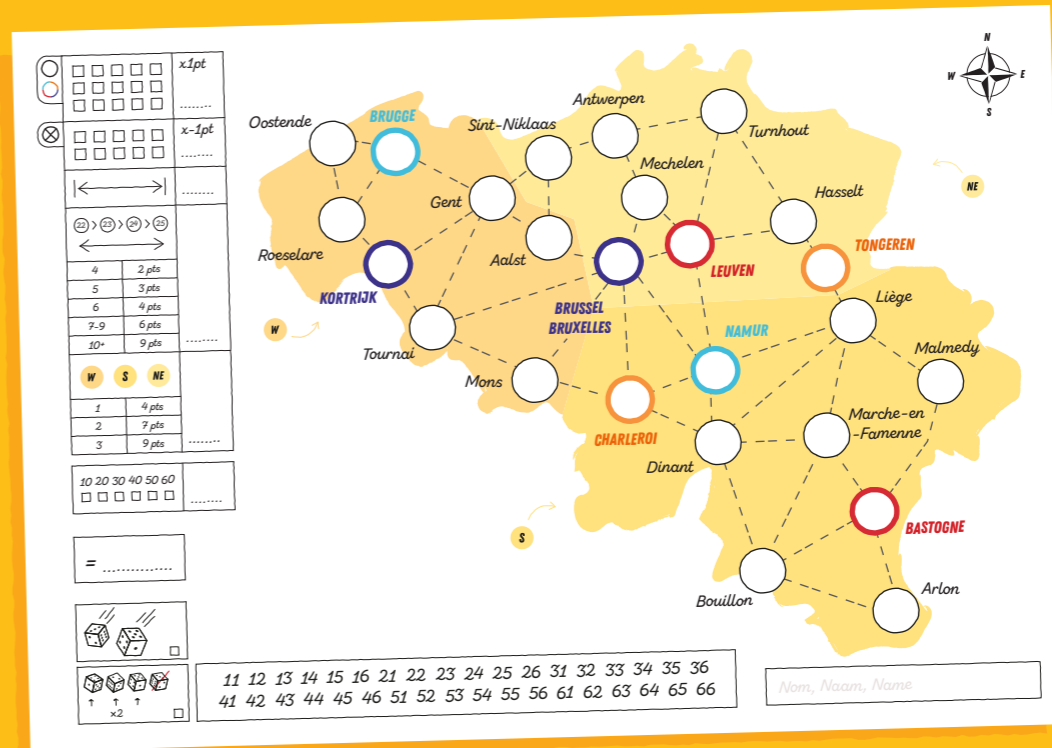
- 50 kaarten
- 4 potloden
- 4 gekleurde dobbelstenen



Scoreschema

	<table border="1"><tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr><tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr></table>	□	□	□	□	□	□	□	□	x1pt
□	□	□	□							
□	□	□	□							
	<table border="1"><tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr><tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr></table>	□	□	□	□	□	□	□	□	x-1pt
□	□	□	□							
□	□	□	□							
									
									
									
4	2 pts									
5	3 pts									
6	4 pts									
7-9	6 pts									
10+	9 pts									
W	S	NE								
1	4 pts									
2	7 pts									
3	9 pts									
10	20	30	40	50	60				
□	□	□	□	□	□				
=									
		□								
		x2								

Speciale krachten



3 zones

Noordoost (NE), West (W) en Zuid (S).
Elke zone bevat 8 of 9 steden.

25 steden, inclusief 8 gekleurde (er zijn 2 steden van elke kleur)

Je naam

Controlebalk

Houd bij welke van de 36 mogelijke getallen je hebt gebruikt.

VOORBEREIDING

Neem een potlood en leg één kaart voor je neer. Schrijf je naam rechtsonder op het blad.

SPELVERLOOP

Spelers gooien om de beurt de 4 dobbelstenen. Tijdens elke beurt combineren alle spelers de waardes van de geworpen stenen om getallen van 2 cijfers te vormen (bijv. 1 en 4 kunnen samen 14 of 41 vormen).



Elke geworpen waarde moet exact één keer worden gebruikt. Elke speler noteert de 2 getallen in 2 lege steden op zijn of haar kaart. Spelers kunnen de dobbelstenen op verschillende manieren combineren om getallen te vormen van 11 tot en met 66.

Voor het noteren van de getallen gelden de volgende regels:

- Een getal van 11 tot en met 66 mag slechts één keer worden genoteerd.
- Je moet elke beurt 2 getallen noteren. Als je geen getal kunt of wilt noteren, moet je een stad op je kaart afkruisen. De afgekruiste steden zijn tijdens de rest van het spel niet meer toegankelijk. Aan het einde van het spel leveren deze steden minpunten op.



Wanneer alle spelers hun twee getallen hebben genoteerd, gooit de volgende speler de dobbelstenen weer en noteren alle spelers weer 2 nieuwe getallen op hun kaarten. Tijdens de laatste beurt zal er nog maar één stad over zijn. Spelers kunnen kiezen welke 2 cijfers van de 4 dobbelstenen ze willen gebruiken.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 13 rondes; de kaart is nu vol. Elke speler telt de behaalde punten bij elkaar op en de speler met de meeste punten wint het spel.

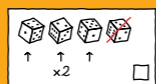
SPECIALE KRACHTEN

Er zijn twee speciale krachten en beide kunnen tijdens het spel één keer worden gebruikt. Als je een speciale kracht hebt gebruikt, noteer je dat op je kaart door het bijbehorende vakje aan te kruisen.



Gooi de dobbelstenen opnieuw: als jij aan de beurt bent om de dobbelstenen te gooien, mag je ervoor kiezen om minstens 1 en maximaal 4 dobbelstenen opnieuw te gooien.

Let op: als je deze kracht wilt gebruiken, moet je dat meteen doen na het gooien van de dobbelstenen en je moet het meteen zeggen. Alle spelers moeten de nieuwe combinatie van dobbelstenen gebruiken, niet alleen jij.



Gebruik een dobbelsteen dubbel: je kunt één dobbelsteen negeren en een andere twee keer gebruiken.



Let op: het cijfer dat je kiest, moet in beide combinaties worden gebruikt en je mag het dus niet gebruiken om een getal met twee gelijke cijfers te vormen (bijv. 11 of 22) om zo een bonusstad te maken. Je mag deze kracht op elk gewenst moment gebruiken en hij geldt alleen voor jou, maar je moet het de andere spelers melden als je hem gebruikt. De andere spelers gebruiken gewoon alle 4 dobbelstenen.

SCORESCHEMA

Er zijn verschillende manieren om punten te verdienen en te verliezen.

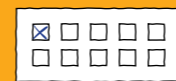
BONUSSTEDEN // +1 punt per stad

Er zijn twee manieren om een bonusstad te maken:

-  - Gebruik een getal met 2 gelijke cijfers (11, 22, 33, 44, 55, 66).
-  - Gebruik een dobbelsteen van dezelfde kleur om een getal in een gekleurde stad te noteren. Als een stad een bonusstad wordt, noteer je dit meteen op je scoreformulier. Je ontvangt geen dubbele bonus als je een getal van 2 gelijke cijfers op een gekleurde stad noteert.

AFGEKRUISTE STEDEN // -1 punt per stad

Een stad moet worden afgekruist als een speler geen getal kan of wil noteren op zijn of haar kaart. Elke afgekruiste stad telt aan het eind van het spel als 1 minpunt.

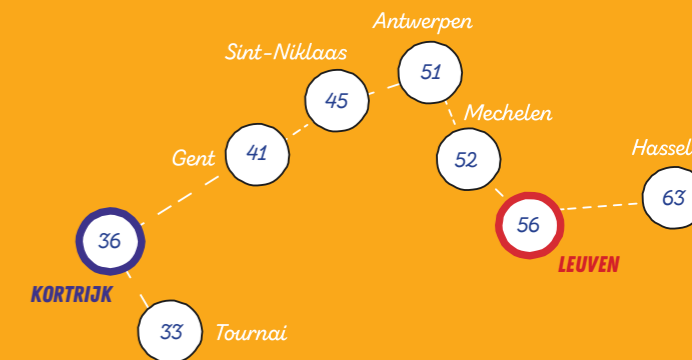


Als je een stad afkruist, noteer je dit meteen op je scoreschema.

LANGSTE ROUTE // +1 punt per stad op je route

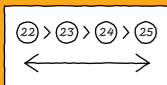


Aan het einde van het spel telt elke speler zijn of haar langste route. Een route bestaat uit steden die direct en in oplopende volgorde met elkaar zijn verbonden, zonder afgekruiste steden ertussen.



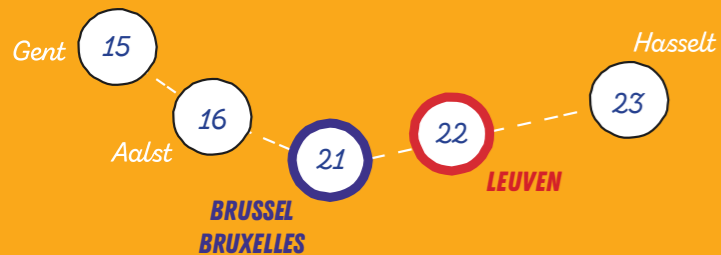
Het aantal steden waar je langste route uit bestaat is het aantal punten dat je verdient. De steden moeten direct met elkaar verbonden zijn. Een afgekruiste stad mag geen deel uitmaken van je route.

OPEENVOLGENDE GETALLEN



Je verdient punten als je op je kaart minstens 4 opeenvolgende steden hebt. Steden zijn opeenvolgend wanneer ze met elkaar zijn verbonden en hun getallen elkaar direct opvolgen. Hoe langer je reeks is, hoe hoger het aantal punten dat je verdient, maar alleen je langste reeks telt. Deze reeks hoeft geen onderdeel uit te maken van je langste route.

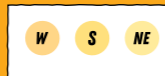
- 4 opeenvolgende steden = 2 punten
- 5 = 3 punten
- 6 = 4 punten
- 7-9 = 6 punten
- ≥10 = 9 punten



Let op: 16 en 21, 26 en 31, enz. zijn ook opeenvolgende getallen. Op de controlebalk onder aan je kaart kun je nakijken of getallen opeenvolgend zijn.

15 16 21 22 23

ZONES

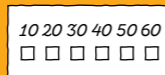


Aan het einde van het spel verdien je punten voor het aantal zones zonder afgestreepte steden.

- 1 zone zonder afgestreepte steden = 4 punten
- 2 zones = 7 punten
- 3 zones = 9 punten

EEN GETAL UIT ELKE GROEP TIENTALLEN

Dit is een variatie op het spel voor ervaren spelers. We raden je aan om het spel een paar keer te spelen voor je deze variatie uitprobeert, zodat je de spelmechanismen onder de knie hebt.



Tijdens het spel ontvang je een bonus als je minstens 1 getal uit elke groep tientallen (bijv. 11-16, 21-26, enz.) vormt en noteert op je kaart.

Zodra je minstens één getal van elke groep tientallen op je kaart hebt genoteerd, tel je het aantal gekleurde steden dat nog leeg is. Je ontvangt punten gelijk aan dit aantal. Noteer deze punten meteen op je scoreschema.

VOORBEELDKAART

Er zijn 5 bonussteden met 2 gelijke cijfers en 5 gekleurde steden die zijn gevuld met de waarde van een dobbelsteen met de bijbehorende kleur.

Twee steden zijn al doorgestreept.

De langste route bestaat uit steden (gemarkeerd met pijlen).

De langste opeenvolgende reeks loopt van 61 tot en met 66.

1 zone zonder afgekruiste steden: W.

Dit spel is gespeeld zonder de variatie.

○	☒	☒	☒	☒	☒	x1pt
○	☒	☒	☒	☒	☒	10
⊗	☒	☒	☒	☒	☒	x-1pt
⊗	☒	☒	☒	☒	☒	-2
↔						9
⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	
↔						4
4	2 pts					
5	3 pts					
6	4 pts					
7-9	6 pts					
10+	9 pts					
W	S	NE				
1	4 pts					
2	7 pts					
3	9 pts					
10	20	30	40	50	60	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	
						= 25
						11 12 13 14 15 16 21 22 23 24 25 26 31 32 33 34 35 36
						41 42 43 44 45 46 51 52 53 54 55 56 61 62 63 64 65 66
						Gabriel Name



EN Dice Trip is a travel-themed **ROLL AND WRITE** game. Roll the dice, pick the right double digit combinations to fillout the map and outsmart your fellow travellers. Whoever collects the most victory points wins the game.

CONTENT

- 50 maps
- 4 pencils
- 4 colored dice



Scoring area

○	□ □ □ □ □ □	x1pt
○	□ □ □ □ □ □
⊗	□ □ □ □ □ □	x-1pt
⊗	□ □ □ □ □ □
← →	
⊕ > ⊕ > ⊕ > ⊕	
← →	
4	2 pts	
5	3 pts	
6	4 pts	
7-9	6 pts	
10+	9 pts	
W S NE		
1	4 pts	
2	7 pts	
3	9 pts	
10 20 30 40 50 60	
□ □ □ □ □ □	
=	
⊕ ⊕	
⊕ ⊕ ⊕ ⊕	
1 1	x2	

Special powers

11 12 13 14 15 16 21 22 23 24 25 26 31 32 33 34 35 36
41 42 43 44 45 46 51 52 53 54 55 56 61 62 63 64 65 66

Nom, Naam, Name

Tracker

Track which of the 36 possible numbers you have used.

3 zones
North-East (NE),
West (W) and South (S).
Each zone contains
8 or 9 cities.

25 cities,
including 8
colored ones
(there are 2 of each color)

Your name

SETUP

Take one pencil and place one map in front of you. Write your name at the bottom right of your sheet.

HOW TO PLAY

Players take turns rolling the 4 dice. On each turn, every player combines the resulting numbers in order to get 2 two-digit numbers (i.e. 1 and 4 gives either 14 or 41).



Each die must be used exactly once. Each player writes down their 2 numbers in 2 empty cities on their map. Players can combine the dice differently creating numbers from 11 to 66.

You must follow these conditions when writing a number:

- A number from 11 to 66 must not be written twice.
- You must write 2 numbers each turn. If you cannot or do not want to write a number, you have to cross a city off the map. The crossed-off cities won't be accessible anymore for the rest of the game. They also give you negative points at the end of the game.



When all the players have written their 2 numbers, the next player rolls the dice again and everyone writes 2 new numbers on their map.

On the last turn, there will be only one city left. Players can choose the 2 numbers they want to use from the 4 dice.

END OF THE GAME

The game ends after 13 rounds: the map is full. Each player counts their points, the player with the most points wins the game.

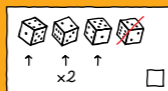
SPECIAL POWERS

There are 2 special powers, and each can be used only once during the game. Once you've used a special power, note it down on your map by ticking the corresponding box.



Re-roll the dice: when it is your turn to roll the dice, you can choose to re-roll from 1 to up to 4 dice.

Beware: if you want to do so, you have to decide immediately after rolling the dice, and say it right away. All players have to use the new combination of dice, not only you.



Use a die twice: if you wish, you can choose to ignore a die and use another one twice instead.

Beware: the number you choose to use twice has to appear in both of the 2 numbers, you must not use it to create a single number with two identical digits (e.g. 11 or 22) and make a bonus city. This power can be used at any time, and applies only to you, but you must tell the other players when you use it. Every other player uses all 4 dice, as usual.

SCORING SHEET

There are several ways of scoring and losing points.

BONUS CITIES // +1 point per city

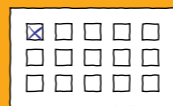
There are 2 ways to make a city a bonus city:

22

- Use a number with 2 identical digits (11, 22, 33, 44, 55, 66).



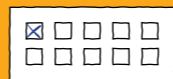
- Use a die of the same color to write a number in a colored city.



If a city becomes a bonus city, note it down immediately on your scoring sheet. You do not earn a double bonus if you write a number of 2 identical digits on a colored city though.

CROSSED-OUT CITIES // -1 point per city

A city must be crossed-out if a player cannot or does not want to write a number on their map. Each crossed-out city is worth minus 1 point at the end of the game.

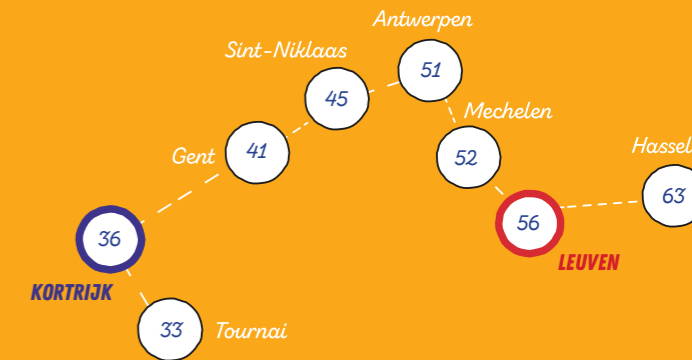


Whenever you cross out a city, write it down immediately on your scoring sheet.

LONGEST ROAD // +1 point per city on your road

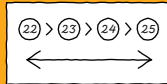


At the end of the game, every player counts their longest road. A road is a succession of cities, directly linked to one another and in ascending order, without any crossed-out cities.



The number of cities you have on your longest road is the number of points you win. The cities must be linked directly. A crossed-out city cannot be part of a road.

CONSECUTIVE NUMBERS



You score points for having at least 4 consecutive cities on your map. Cities are consecutive if they are linked to one another directly in ascending order. The longer your series is, the more points you earn, but beware, only your longest series counts. The series doesn't have to be part of the longest road.

- 4 consecutives cities = 2 points
- 5 = 3 points
- 6 = 4 points
- 7-9 = 6 points
- 10+ = 9 points



Beware: 16 and 21, 26 and 31, etc. are considered consecutive numbers. To know if numbers are consecutive or not, check the tracker below the map.

15 16 21 22 23

ZONES



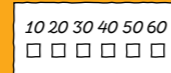
You score points according to the number of zones without any crossed-out cities at the end of the game.

- 1 zone without any crossed-out cities = 4 points
- 2 zones = 7 points
- 3 zones = 9 points



ONE NUMBER FROM EACH GROUP OF TENS

This is a variant for advanced players. We recommend you play a few times and grasp the mechanics of the game before adding this variant.



During the game, you receive a bonus when you create at least one number from each group of tens (i.e. 11-16, 21-26, etc.) written on your map.

When you have written at least one number from each group of tens on your map, count the number of colored cities that are still empty: this is the number of points you get. Write it down immediately on your score sheet.

EXAMPLE SHEET

There are 5 bonus cities with two identical digits, and 5 colored cities filled with the dice of the corresponding color.

Two cities have been crossed-out.

The longest road is 9 cities (shown by arrows).

The longest consecutive series is from 61 to 66.

One zone without any crossed-out cities: W.

This game was played without the variant.

Score Sheet:

⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	x1pt	10
⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	x-1pt	-2
⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	9
⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	4
⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	4
⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
=						25

Dice Tracker:

1	4 pts
2	7 pts	
3	9 pts	

Map: Shows cities in Belgium with numbers and zones. Bonus cities (two identical digits) are 11, 22, 44, 55, 66. Colored cities are 11 (blue), 22 (green), 45 (red), 61 (yellow), 66 (green). Crossed-out cities are Antwerpen and Arlon. Longest road (9 cities) is 11-12-16-21-26-45-55-66-61. Longest consecutive series is 61-62-63-64-65-66.

Name: Gabriel

HELVETIQ

www.helvetiq.com