Frans & Milan de Boevere

Bresk!

SPELREGELS
RÈGLES DU JEU
SPIELANLEITUNG
GAME RULES
REGLAS DE JUEGO
REGRAS DE JOGO
REGOLE DEL GIOCO

SPELREGELS

Inhoud

- Scoreblok met 50 dubbelzijdige speelkaarten
- Bresk dobbelsteen
- Alfabet dobbelsteen
- 5 potloden

Doel van het spel

Bresk is een dobbelspel waarbij de spelers met behulp van de gedobbelde letters proberen woorden op hun speelkaart te vormen. De speler die hiermee de meeste punten weet te behalen wint het spel.

De speelkaart

Dit is het speelveld van 8 bij 8 gekleurde vakjes. Hierop moeten de spelers zoveel mogelijk woorden zien te vormen.

De grijsgekleurde vakjes rondom het speelveld zijn voor de puntentelling.

Het rechter deel met de kleine vakjes is voor het bijhouden van de opgenoemde en gegooide letters. Deze worden tijdens het spel door alle spelers genoteerd.

Het woord ‘KLAS’ scoort geen punten, omdat er nog een letter aan vastzit.

Het woord ‘EB’ scoort geen punten, omdat het achterstevoren is geschreven.

Tel alle punten en bonuspunten bij elkaar op.

Zo speel je Bresk!

Iedere speler pakt een speelkaart en een potlood. De jongste speler begint en rolt met de 6-zijdige Bresk! dobbelsteen:

Het cijfer 0

Wanneer een 0 wordt gegooid is de beurt direct voorbij. Er worden dan geen letters of spaties bijgeschreven.

Het cijfer 1, 2 of 3

Gooit de speler een 1, 2 of een 3? Dan mag deze speler respectievelijk 1, 2 of 3 letters naar keuze opnoemen. Dit mogen alle letters van het alfabet zijn, of een spatie. De spatie zorgt ervoor dat er kortere woorden gevormd kunnen worden. Alle spelers noteren de opgenoemde letters in het rechter gedeelte van hun speelkaart. Daarna moeten alle spelers de gekozen letters en spaties in één van de gekleurde vakjes van hun speelkaart invullen. Iedere speler bepaalt voor zichzelf waar hij deze letters plaatst en probeert zo veel mogelijk bestaande woorden te vormen. Bij het invullen van een spatie wordt een vakje ingekleurd.

BRESK!

Als er BRESK! wordt gegooid moet er vervolgens 1x met de alfabet dobbelsteen worden gedobbeld. De letter die gegooid is, wordt door alle spelers op de speelkaart bijgeschreven; eerst in het rechter gedeelte van de speelkaart en daarna in een van de gekeurde vakjes. Na het gooien van het blanco vlak wordt er een spatie bijgeschreven.

Dan is de volgende speler aan de beurt. Het spel gaat zo door totdat alle 64 gekleurde vakjes met letters of spaties zijn gevuld.

Punten scoren

Punten worden toegekend aan elke letter die deel uitmaakt van een compleet woord. Elke letter van een woord scoort 1 punt. Woorden mogen horizontaal of verticaal worden gevormd. Daarbij mogen de woorden alleen van boven naar beneden en van links naar rechts gelezen worden. Horizontaal gevormde woorden mogen verticaal gevormde woorden doorkruisen. Spaties leveren geen punten op. Incomplete woorden of woorden die binnen een rij of kolom aan elkaar geschreven zijn leveren geen punten op.

Alle correcte woorden uit de Nederlandse taal zijn toegestaan, inclusief de vervoegingen en verkleinwoorden. Alleen woorden met twee of meer letters worden geteld. Woorden die beginnen met een hoofdletter (zoals eigennamen, geografische namen, talen enz.) zijn niet toegestaan, evenals woorden met een koppelteken en/of apostrof. De Y mag niet als IJ worden geschreven. Woorden met een leesteken zoals de É, Ë enz. zijn toegestaan. Deze leestekens hoeven tijdens het vormen van de woorden niet te worden genoteerd. Zo kan horizontaal het woord CAFE worden gevormd (waarvan de officiële schrijfwijze CAFÉ is) en verticaal bijvoorbeeld EEND door gebruik te maken van de E van CAFÉ.

Het is alleen bij het tellen van de punten toegestaan een woordenboek of het internet te raadplegen.

Bonuspunten:

De speler of spelers met het langste woord krijgen een bonus van 5 punten.

De speler of spelers met de meeste woorden krijgen een bonus van 3 punten.

Wie wint?

Tel per rij de letters van de complete woorden en noteer het aantal in het vakje rechts van de rij. Doe hetzelfde voor alle kolommen en noteer de score onder elke kolom.

Bepaal vervolgens welke spelers de bonuspunten voor het langste woord en/of de meeste woorden verdienen. Deze spelers noteren de bonuspunten in de daarvoor bestemde vakjes.

Tel de punten van de rijen, kolommen en bonusvakjes bij elkaar op. De speler met de meeste punten is de winnaar van het spel.

Tip: Zijn je scorevellen bijna op? Kopieer je laatste lege vel of download en print nieuwe vellen op **jumbo.eu**

RÈGLES DU JEU

Contenu

- Bloc de score avec 50 cartes de score recto verso • 1 dé Bresk!
- 1 dé alphabet • 5 crayons à papier

But du jeu

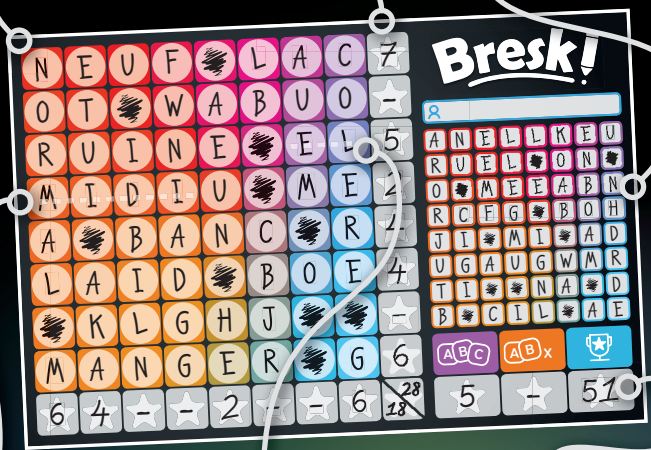
Bresk! est un jeu de dés dans lequel les joueurs tentent de former des mots sur leurs cartes de score à l'aide des dés. Le joueur qui réussit à obtenir le plus de points a gagné.

La carte à jouer

C'est la carte à jouer de jeu de 8 x 8 cases. Les joueurs doivent créer autant de mots que possible.

Les espaces gris autour de la carte à jouer servent à calculer les points.

La partie inférieure avec les petites cases sert à garder la trace des lettres qui ont été énumérées et jouées. Ces lettres sont comptabilisées par tous les joueurs pendant le jeu.



Le mot MIDI ne rapporte aucun point car il y a une lettre entre lui et l'espace.

Le mot LE ne rapporte aucun point car il est écrit à l'envers.

Additionne tous les points et les points bonus.

Déroulement du jeu Bresk!

Chaque joueur prend une carte de score et un crayon. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé à 6 faces Bresk !

Le chiffre 0

Si tu tombes sur 0, ton tour est immédiatement terminé. Aucun espace ni lettres ne peut être ajouté.

Les chiffres 1, 2 ou 3

Si tu tombes sur 1, 2 ou 3, tu peux choisir entre 1, 2 ou 3 lettres respectivement. Il peut s'agir de lettres de l'alphabet ou d'un espace. Ces espaces te permettent de créer des mots plus courts. Tous les joueurs inscrivent les lettres dans la partie inférieure de leurs cartes de score. Ensuite, tous les joueurs doivent remplir les lettres et les espaces dans une des cases blanches de leur carte de score. Chaque joueur est libre de placer ces lettres où il veut et essaie de former autant de mots existants que possible. Quand un espace est rempli, la case est colorée.

BRESK!

Si on tombe sur BRESK!, le dé de l'alphabet doit ensuite être lancé 1 fois. Tous les joueurs inscrivent la lettre sur la carte à jouer ; d'abord sur la partie inférieure de la carte de score, puis sur un des espaces blancs. Si on tombe sur un blanc, chaque joueur rajoute un espace sur la carte de score.

C'est ensuite au prochain joueur de jouer. Le jeu continue jusqu'à ce que les 64 cases blanches aient été remplies de lettres ou d'espaces.

Calcul des points

Des points sont attribués pour chaque lettre qui appartient à un mot complet. Chaque lettre d'un mot vaut 1 point. Les mots peuvent être écrits horizontalement ou verticalement. Les mots ne peuvent être lus que de haut en bas et de gauche à droite. Les mots écrits horizontalement peuvent croiser des mots écrits verticalement. Les espaces ne rapportent aucun point. Les mots incomplets ou les mots écrits les uns à la suite des autres dans une ligne ou une colonne ne rapportent aucun point.

Tous les mots français sont autorisés, y compris les conjugaisons et les diminutifs. Seuls les mots comportant deux lettres ou plus comptent. Les mots qui commencent par une majuscule (comme les noms propres, les dénominations géographiques, les langues, etc.) ne sont pas autorisés, de même que les mots avec un trait d'union et/ou une apostrophe. Il n'est pas nécessaire d'écrire les lettres avec des signes ou des accents comme É, Ê, Ç, etc. Par exemple, le mot CAFE (qui s'écrit officiellement CAFÉ) peut être écrit verticalement et horizontalement sans accent, et le E de CAFE peut ensuite être réutilisé pour former, par exemple, le mot EURO.

Les joueurs peuvent consulter un dictionnaire ou Internet seulement au moment de compter leurs points.

Points bonus :

Le joueur ou les joueurs avec le mot le plus long reçoit (reçoivent) un bonus de 5 points.

Le joueur ou les joueurs avec le plus de mots reçoit (reçoivent) un bonus de 3 points.

Qui a gagné ?

Compte les lettres des mots complets pour chaque rangée et note le nombre dans la case à droite de la rangée. Fais de même pour toutes les colonnes et inscris la note sous chaque colonne.

Détermine ensuite quels joueurs gagnent des points bonus pour le mot le plus long et/ou pour celui qui a le plus de mots. Ces joueurs notent leurs points bonus dans les cases correspondantes.

Additionne les points des rangées, colonnes et des cases bonus.
Le joueur qui obtient le plus de points, a gagné !

Conseil : il ne reste presque plus de feuilles de score ?
Fais une copie de ta dernière feuille vierge ou télécharge
et imprime de nouvelles feuilles sur **jumbo.eu**

SPIELANLEITUNG

Inhalt

- Wertungsblock mit 50 doppelseitig bedruckten Spielblättern
- BRESK!-Würfel • Alphabet-Würfel • 5 Bleistifte

Ziel des Spiels

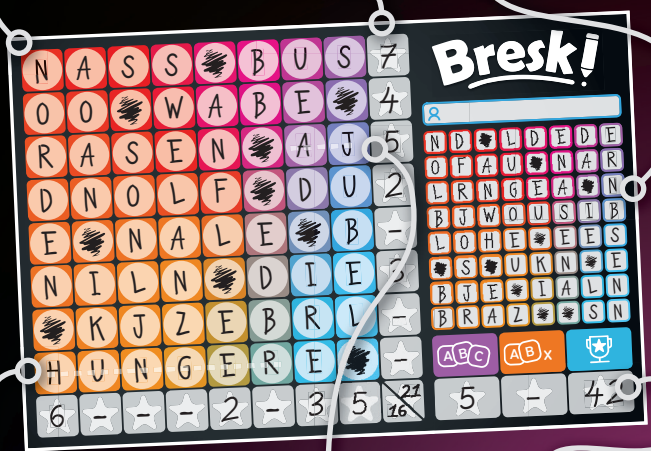
Beim Würfelspiel Bresk! versuchen die Spieler, auf ihren Spielblättern Wörter zu bilden, die aus den gewürfelten Buchstaben bestehen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

Das Spielblatt

Dies ist das Spielfeld mit 8 x 8 Feldern.
Die Spieler versuchen, möglichst viele Wörter einzutragen.

In die grauen Kästchen am Rand des Spielfelds werden die Punkte eingetragen.

Im rechten Teil mit den kleinen Feldern werden die genannten und gewürfelten Buchstaben von allen Spielern notiert.



Für das Wort HUNGER gibt es keine Punkte, weil sich noch ein Buchstabe anschließt.

Für das Wort JA gibt eskeine Punkte, weil es rückwärts geschrieben ist.

Alle Punkte und Bonuspunkte werden zusammen-gezählt.

So wird Bresk! gespielt

Jeder Spieler nimmt ein Spielblatt und einen Bleistift. Der jüngste Spieler fängt an und würfelt mit dem sechsseitigen BRESK!-Würfel:

Eine 0

Wenn ein Spieler eine 0 würfelt, ist sein Spielzug sofort vorbei. In diesem Fall werden keine Buchstaben oder Leerzeichen hinzugefügt.

Eine 1, 2 oder 3

Wenn ein Spieler eine 1, 2 oder 3 würfelt, kann er entsprechend 1, 2 oder 3 Buchstaben nennen. Das können beliebige Buchstaben des Alphabets oder ein Leerzeichen sein. Mit einem Leerzeichen können kürzere Wörter gebildet werden. Alle Spieler notieren die genannten Buchstaben im rechten Teil ihres Spielblatts. Danach müssen alle Spieler die gewählten Buchstaben und Leerzeichen in die weißen Felder auf ihrem Spielblatt eintragen. Jeder Spieler entscheidet selbst, wo er diese Buchstaben einträgt, und versucht dabei, möglichst viele Wörter zu bilden. Zum Eintragen eines Leerzeichens wird das betreffende Feld ausgemalt.

BRESK!

Wenn BRESK! gewürfelt wird, muss anschließend einmal der Alphabet-Würfel geworfen werden. Alle Spieler notieren den gewürfelten Buchstaben auf dem Spielblatt, und zwar zuerst im rechten Teil und dann in einem der leeren Felder. Wird die leere Würfelseite gewürfelt, notieren die Spieler ein Leerzeichen.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle 64 weißen Felder mit Buchstaben oder Leerzeichen gefüllt sind.

Punkte erzielen

Für jeden Buchstaben in einem vollständigen Wort erhält der Spieler 1 Punkt. Die Wörter dürfen horizontal und vertikal geschrieben werden. Dabei können Wörter nur von oben nach unten und von links nach rechts gelesen werden. Horizontal geschriebene Wörter dürfen vertikal geschriebene Wörter kreuzen. Für Leerzeichen gibt es keine Punkte. Auch unvollständige Wörter oder Wörter, die in einer Zeile oder Spalte ohne Leerzeichen aneinander geschrieben sind, zählen keine Punkte.

Alle Wörter der deutschen Sprache sind erlaubt, einschließlich Wortbeugungen und Verkleinerungsformen. Nur Wörter mit mindestens zwei Buchstaben werden gewertet. Geographische Namen, Eigennamen und Wörter mit Trennstrich oder Apostroph sind nicht erlaubt. Ein ß wird durch ss ersetzt und die Umlaute ä, ö und ü durch ae, oe bzw. ue. Zwischen Groß- und Kleinbuchstaben wird nicht unterschieden (Beispiel: Das N im horizontal geschriebenen Wort „nass“ kann im vertikal geschriebenen Wort „Norden“ benutzt werden.)

Nur bei der Wertung ist es erlaubt, in einem Wörterbuch nachzuschlagen oder im Internet zu suchen.

Bonuspunkte:

Der oder die Spieler mit dem längsten Wort bekommt/ bekommen 5 Bonuspunkte.

Der oder die Spieler mit den meisten Wörtern bekommt/ bekommen 3 Bonuspunkte.

Wer gewinnt das Spiel?

Am Ende des Spiels werden die Buchstaben jedes vollständigen Wortes in den einzelnen Reihen gezählt; diese Anzahl wird in dem Kästchen am rechten Ende der jeweiligen Reihe notiert. Dann wird die Anzahl Buchstaben in vollständigen Wörtern in den einzelnen Spalten gezählt und unter jeder Spalte notiert.

Anschließend wird festgestellt, welche Spieler die Bonuspunkte für das längste Wort und/oder für meisten Wörter erhalten. Diese Spieler notieren die Bonuspunkte in den entsprechenden Kästchen.

Die Punkte der Reihen und Spalten und die Bonuspunkte werden zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Tipp: Keine Spielblätter mehr? Du kannst das letzte leere Spielblatt kopieren oder das Spielblatt von der Site **jumbo.eu** herunterladen und einen neuen Vorrat ausdrucken.

GAME RULES

Contents

- Pad with 50 double-sided score cards • Bresk! Dice • Alphabet dice
- 5 pencils

Aim of the game

Bresk! is a dice game in which players try to form words on their score cards. The player with the most points wins the game.

The playing card

This is the playing field of 8 x 8 coloured spaces. The players have to create as many words as possible.

The grey spaces around the playing field are for scoring.

The right-hand part with the small spaces is for keeping track of the listed and thrown letters. These are recorded by all players during the game.

The word ‘BOWL’ does not score any points, because there is an additional letter before the space.

The word ‘DO’ does not score any points, because it is written backwards.

Add up all the points and bonus points.

How to play Bresk!

Each player takes a score card and a pencil. The youngest player starts and rolls the 6-sided Bresk! dice:

The number 0

If you roll a 0, your turn ends immediately.
No letters or spaces are added.

The number 1, 2 or 3

If you roll a 1, 2 or 3, you can choose 1, 2 or 3 letters respectively. These can all be letters of the alphabet or a space. The space enables you to create shorter words. All of the players write down the letters in the right-hand part of their score cards. After that, all the players must write the chosen letters and spaces into one of the coloured squares of their score card. Each player decides for themselves where to place these letters and spaces and tries to create as many words as possible. When writing down a space, the square gets coloured in.

BRESK!

If Bresk! is rolled, the alphabet dice must be thrown once. All the players then add the letter rolled to their score cards; first in the right-hand part of the score card and then in one of the coloured spaces in the left-hand part. If the dice shows a blank, then a space is added to the score card.

The turn then goes to the next player. The game continues until all 64 coloured spaces have been filled with letters or spaces.

Scoring points

Points are assigned to each letter forming part of a complete word. Each letter of a word scores 1 point. Words may be created horizontally or vertically. The words may only be read from top to bottom and from left to right. Horizontally written words may cross vertically written words. Spaces do not earn points. Incomplete words or words written together within a row or column do not score points.

All words from the English language are allowed, including plurals and diminutives. Only words with two or more letters count. Proper names and words with a capital letter are not allowed, nor are words with a hyphen and/or an apostrophe.

A dictionary or the Internet can only be consulted when counting points.

Bonus points:

The player or players with the longest word receive(s) a bonus of 5 points.

The player or players with the most words receive(s) a bonus of 3 points.

Who wins the game?

Count the letters of the complete words for each row and write down the number in the space to the right of the row. Do the same for all the columns and write down the score below each column.

Then determine which players earn the bonus points for the longest and/or most words. These players record the bonus points in the appropriate boxes.

Add up the points from the rows, columns and bonus squares.
The player with the most points wins the game.

Tip: Are your score sheets nearly finished? Make a copy of your last empty sheet or download and print new sheets from **jumbo.eu**

REGLAS DE JUEGO

Contenido

- Bloc para anotar, con 50 cartas de juego impresas por ambas caras
- Dado Bresk! • Dado con las letras del alfabeto • 5 lápices

Objetivo del juego

BRESK! Es un juego en el que con la ayuda de un dado con las letras del alfabeto, los jugadores intentan formar palabras que anotan en su tarjeta de juego. El jugador que consigue el mayor número de puntos gana el juego.

La tarjeta de juego

El juego consiste en ir anotando las palabras en esta tarjeta de 8 x 8 casillas. Los jugadores deben intentar formar el mayor número de palabras posible.

Las celdas grises alrededor de la tarjeta son para anotar los puntos.

La parte inferior con las casillas pequeñas es para apuntar las letras que han salido al tirar el dado con las letras del alfabeto. Todos los jugadores tienen que anotar estas letras durante el juego.

La palabra «CUBO» no aporta puntos porque lleva una letra extra.

La palabra «OCA» no aporta puntos porque está escrita al revés.

Suma todos los puntos, sin olvidar los puntos extras.

Así se juega al Bresk!

Cada uno de los jugadores toma una tarjeta de juego y un lápiz. El jugador más joven tira con el dado BRESK!:

La cifra 0

Cuando se tira un 0 se pierde el turno. No se anota ninguna letra o espacio.

Las cifras 1, 2 o 3

Si el jugador tira un 1, 2 o 3, este jugador puede escoger, respectivamente, 1, 2 o 3 letras de su elección. Puede elegir cualquier letra del alfabeto o un espacio. El espacio se puede utilizar para formar palabras más cortas. Todos los jugadores anotan en la parte inferior de sus tarjetas de juego las letras nombradas. Seguidamente, todos los jugadores deberán anotar las letras y espacios nombrados en las casillas en blanco de sus tarjetas de juego. Cada jugador decide en dónde quiere colocar esas letras o espacios, con el fin de formar el mayor número posible de palabras admitidas. Para representar el espacio, se colorea la casilla.

BRESK!

Si sale tira BRESK!, es obligatorio tirar, con el dado del alfabeto. Todos los jugadores apuntarán en la tarjeta de juego la letra que haya salido en esa tirada; primero en la parte inferior de la tarjeta y después en una de las casillas en blanco. Si en la tirada sale la cara en blanco, se apunta un espacio.

Ahora es el turno del siguiente jugador. El juego transcurre de esta manera, hasta que las 64 casillas estén rellenadas, ya sea con letras o con espacios.

Puntuación

Se obtienen puntos por cada letra que forme parte de una palabra completa. A cada letra de una palabra le corresponde 1 punto. Se pueden formar palabras tanto en sentido horizontal como en sentido vertical. Por otra parte, las palabras únicamente se podrán leer de arriba a abajo y de izquierda a derecha. Las palabras formadas en sentido horizontal pueden cruzarse con las palabras formadas en sentido vertical. Los espacios no puntúan. Tampoco puntúan las palabras incompletas o aquellas que van unidas a otras dentro de una fila o una columna.

Se admiten todas las palabras bien escritas en castellano, incluidas las conjugaciones de los verbos y los diminutivos. Solo puntúan las palabras de dos o más letras. No se admiten las **palabras que empiezan con mayúscula** (los nombres propios o nombres geográficos, por ejemplo). Se admiten las palabras que llevan acento u otro signo ortográfico, por ejemplo las que contengan las letras: ñ, ü, á, é, í, ó, ú.
No es necesario anotar esos signos ortográficos al formar las palabras y la n y la ñ se pueden utilizar indistintamente. De esta manera, si, por ejemplo, se anota la palabra CAFE (la correcta grafía es CAFÉ) en sentido horizontal, se podrá formar en sentido vertical la palabra NUBE, utilizando para ello la E de CAFÉ, y si se anota la palabra AÑO en sentido horizontal, también se podrá anotar la palabra PAN en sentido vertical, utilizando la ñ como n.

El diccionario o Internet solo se podrán consultar a la hora de hacer el recuento de puntos.

Puntos extras:

El jugador que haya conseguido formar la palabra más larga se podrá anotar 5 puntos extras. Si varios jugadores hubieran formado palabras de esa misma longitud, todos ellos podrán anotarse 5 puntos.

El jugador que haya formado el mayor número de palabras se podrá anotar 3 puntos extras. Si varios jugadores hubieran formado ese mismo número de palabras, todos ellos podrán anotarse 3 puntos.

Quién gana el juego

Cuenta en cada fila el número de letras que integran palabras completas y anota ese número en la casilla a la derecha de la fila. Haz lo mismo con cada una de las columnas y anota el resultado al pie de cada una de ellas. Seguidamente, determina qué jugadores ganan los puntos extras por la palabra más larga o por el mayor número de palabras formadas. Estos jugadores anotan los puntos extras en las casillas destinadas a ese fin. Suma los puntos de las filas, las columnas y las casillas de puntos extras. El jugador que haya conseguido el mayor número de puntos es el ganador.

Sugerencia: si se te están terminando las tarjetas para anotar la puntuación, haz fotocopias de la última que tengas sin usar o descárgalas e imprímelas desde el sitio web **jumbo.eu**

REGRAS DE JOGO

Conteúdo

- Bloco de pontuação com 50 cartas de pontuação
- Dado Bresk! • Dado de alfabeto • 5 lápis

Objetivo do jogo

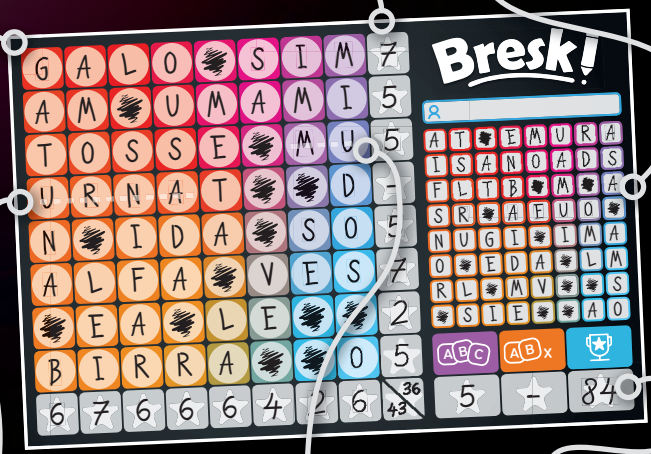
Bresk! é um jogo com dados em que os jogadores tentam formar palavras nas cartas de jogo utilizando as letras reveladas pelo dado. O jogador que conseguir marcar o número mais alto de pontos, ganha o jogo.

A carta de jogo

Este é o campo de jogo de 8 por 8 casas. Neste campo, os jogadores devem tentar formar o maior número possível de palavras.

As casas cinzentas em redor do campo de jogo servem para anotar a pontuação.

A parte inferior, com as pequenas casas, serve para anotar todas as letras escolhidas ou resultantes de uma jogada. Estas letras são anotadas pelos jogadores durante todo o jogo.



A palavra ‘URNA” não conta para pontos, pois ainda tem uma letra colada no final da palavra.

A palavra ‘UM’ não vale pontos, visto que está escrita ao contrário.

Faça a soma de todos os pontos e os pontos bónus.

Como jogar ao Bresk!

Cada jogador pega num cartão de jogo e num lápis. O jogador mais jovem começa e lança o dado Bresk! com seis faces:

O número 0

Quando um jogador lança o número 0, a jogada terminou. Neste caso, não se anotam letras nem espaços.

Os números 1, 2 ou 3

O jogador lançou um 1, 2 ou 3? Neste caso, o jogador pode escolher respetivamente 1, 2 ou 3 letras à escolha. Estas letras podem ser todas as letras do alfabeto, ou um espaço. O espaço garante que podem ser formadas palavras mais curtas. Todos os jogadores anotam as letras escolhidas na parte inferior do cartão. Em seguida, todos os jogadores devem preencher as letras e espaços escolhidos numa das casas em branco do seu cartão de jogo. Cada jogador decide em que casa deseja preencher as letras, tentando formar o maior número possível de palavras. Se o jogador desejar anotar um espaço, deverá colorir a casa.

BRESK!

Se o dado indicar a palavra BRESK! é obrigatório lançar o dado de alfabeto uma vez. Então, a letra resultante da jogada deverá ser anotada na carta de jogo de todos os jogadores; primeiro, na parte inferior da carta de jogo e, em seguida, num dos espaços em branco. Se o resultado for uma face em branco, os jogadores têm de anotar um espaço.

Em seguida, é a vez do próximo jogador. O jogo continua assim até as 64 casas terem sido todas completadas com letras ou espaços.

Pontuação

Os pontos são atribuídos a cada letra que pertença a uma palavra completa. Cada uma das letras de uma palavra vale 1 ponto. As palavras podem ser formadas na horizontal ou na vertical. As palavras são escritas apenas de cima para baixo e da esquerda para a direita. As palavras escritas na horizontal podem cruzar palavras escritas na vertical. Os espaços não valem pontos. As palavras incompletas ou as palavras que estejam coladas umas às outras, sem espaço, dentro de uma linha ou coluna, não valem pontos.

Todas as palavras corretas da língua portuguesa são permitidas, inclusive conjugações de verbos e diminutivos de palavras. Todas as palavras com duas ou mais letras contam para a pontuação. **As palavras que começam com maiúscula** (como os nomes próprios, nomes geográficos, línguas, etc.) não são permitidas, tais como as palavras com hífen e/ou apóstrofe. As palavras com acentos como É, Ê etc. são permitidas. Estes acentos não têm de ser anotados ao formar as palavras. Desta forma, é possível formar a palavra CAFE (cuja ortografia oficial é CAFÉ) na horizontal, e, na vertical, formar a palavra ESTE utilizando o E de CAFÉ.

A consulta de dicionários ou da Internet só é permitida durante a fase de contagem dos pontos.

Pontos bónus:

O jogador ou jogadores com a palavra mais comprida obtêm um bónus de 5 pontos.

O jogador ou jogadores com o maior número de palavras obtêm um bónus de 3 pontos.

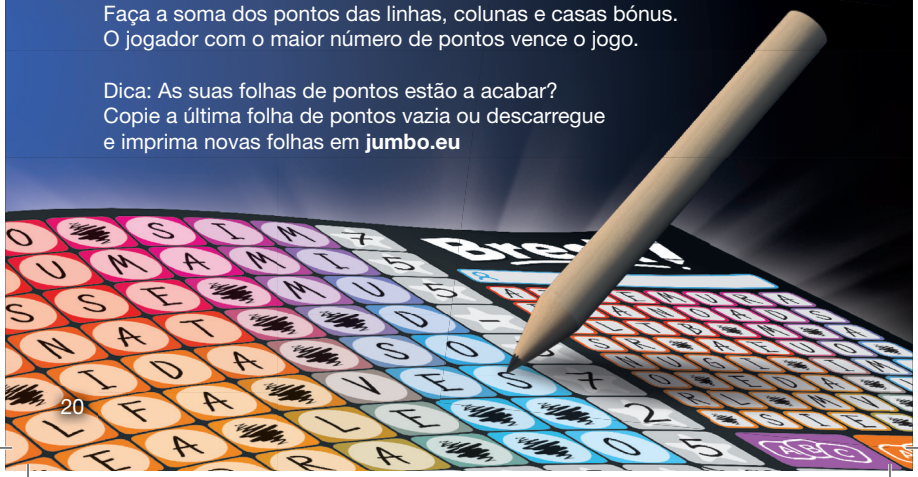
Quem vence?

Conte, para cada linha, as letras das palavras completas e anote o número na casa à direita dessa linha. Faça o mesmo para todas as colunas verticais e anote a pontuação abaixo de cada coluna.

Em seguida, determine que jogadores ganham pontos bónus para a palavra mais comprida e/ou para o maior número de palavras. Estes jogadores anotam os pontos bónus nas casas previstas para o efeito.

Faça a soma dos pontos das linhas, colunas e casas bónus.
O jogador com o maior número de pontos vence o jogo.

Dica: As suas folhas de pontos estão a acabar?
Copie a última folha de pontos vazia ou descarregue
e imprima novas folhas em **jumbo.eu**



REGOLE DEL GIOCO

Contenuto

- Segnapunti con 50 carte da gioco double-face
- Dado Bresk! • Dado con l'alfabeto • 5 matite

Scopo del gioco

Bresk! è un gioco di dadi nel quale i giocatori cercano di formare parole sulle apposite carte da gioco usando le lettere del dado. Il giocatore che accumula più punti vince il gioco.

La carta da gioco

La griglia è formata da 64 caselle (8x8). I giocatori devono creare quante più parole possibile e inserirle nella griglia.

Le caselle grigie intorno alla griglia servono per annotare il p unteggio.

La parte bassa con le caselle piccole serve per tenere traccia delle lettere elencate e uscite. Tutti i giocatori devono annotare le lettere nel corso del gioco.

La parola "SANA" non fa guadagnare alcun punto perché è scritta al contrario.

La parola "ESODO" non fa guadagnare alcun punto perché alla fine ha attaccata un'altra lettera.

Sommate tutti i punti e i punti bonus.

Regole del gioco Bresk!

Ogni giocatore prende una carta da gioco e una matita. Inizia il giocatore più giovane lanciando il dado BRESK! con 6 facce.

Il numero 0

Se esce uno 0, il turno del giocatore finisce immediatamente. Non vengono in questo caso aggiunti né lettere né spazi.

I numeri 1, 2 o 3

Se esce il numero 1, 2 o 3, il giocatore può scegliere tra 1, 2 o 3 lettere. Possono essere tutte lettere dell'alfabeto oppure uno spazio. Lo spazio permette di formare parole più corte. I giocatori scrivono tutte le lettere nella parte più bassa della rispettiva carta. Successivamente, tutti i giocatori devono scrivere le lettere e gli spazi scelti in una delle caselle bianche della griglia. Ogni giocatore decide per sé dove collocare le lettere e gli spazi, e cerca di creare quante più parole esistenti possibile. Per aggiungere uno spazio, è necessario colorare la casella.

BRESK!

Se al lancio del dado esce la parola BRESK!, il dado con l'alfabeto deve essere lanciato una volta. Tutti i giocatori annotano quindi la lettera che è uscita sulla rispettiva carta; prima nella parte bassa della carta, poi in una delle caselle bianche. Si annota uno spazio quando esce uno spazio vuoto.

Quindi il turno passa al giocatore successivo. Il gioco continua finché tutte le 64 caselle bianche vengono riempite con lettere e spazi.

Come ottenere punti

I punti vengono assegnati a ciascuna lettera che fa parte di una parola completa. Si guadagna un punto per ogni lettera di ciascuna parola. È possibile formare parole in orizzontale e in verticale. Le parole devono essere leggibili solo dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra. Le parole formate in orizzontale possono incrociare quelle formate in verticale. Gli spazi non valgono punti. Le parole incomplete o più parole scritte attaccate all'interno di una riga o colonna non valgono punti.

Sono consentite tutte le parole corrette della lingua italiana, comprese forme coniugate e diminutivi. Contano solo le parole con due o più lettere. **Non sono consentite parole che iniziano con una lettera maiuscola** (nomi propri, nomi geografici, ecc.) né parole contenenti trattini e/o apostrofi. Sono consentite le lettere dotate di accenti e segni diacritici quali À, É, Ì, Ò, Ù, ecc. Questi segni non devono essere aggiunti durante la formazione della parole. Ad esempio, è consentito scrivere in orizzontale la parola “CAFFE” (la cui grafia corretta è “CAFFÈ”), mentre in verticale è, per esempio, possibile formare la parola “ECCO” utilizzando la lettera “E” della parola “CAFFÈ”.

Dizionari o Internet possono essere consultati soltanto in fase di conteggio dei punti.

Punti bonus

Il giocatore o i giocatori con la parola più lunga ricevono un bonus di 5 punti.

Il giocatore o i giocatori con il maggior numero di parole ricevono un bonus di 3 punti.

Chi vince il gioco?

CContate le lettere delle parole complete per ciascuna riga e scrivete il numero nella casella presente a destra della riga corrispondente. Fate la stessa cosa per tutte le colonne e scrivete il punteggio sotto ogni colonna.

Stabilite quindi quali giocatori ottengono i punti bonus per la parola più lunga e/o il maggior numero di parole. Questi giocatori devono annotare i punti bonus nelle apposite caselle.

Sommate i punti di tutte le righe, colonne e caselle bonus.
Il giocatore che ha accumulato più punti vince il gioco.

Suggerimento: hai quasi finito i fogli segnapunti?
Fotocopia l’ultimo foglio non compilato oppure scarica
e stampa nuovi fogli segnapunti da **jumbo.eu**

19784

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

jumbo.eu