

2-4 players / Ages 8 & up

ZOINX!

THE ALL OR NOTHING DICE GAME RULES OF PLAY

CONTENTS

- 4 identical Zoinx dice (combination of 2 dots and 4 squares on each die)
- 4 different colored betting dice (featuring 0, 2, 4, 6, 8, and 10)
- 1 score pad



OVERVIEW

Score points by meeting or exceeding the number of dots you predicted that you would roll on your turn. At the same time, bet on the number of dots opponents will roll on their turns and earn points if you're correct. The player with the highest score wins.

SETUP

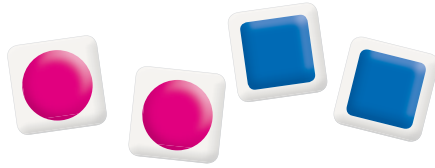
- Each player takes one colored betting die.
- Place the Zoinx dice in the middle of the playing area.
- Designate one player as score keeper and write each player's name at the top of a column on the score pad.

HOW TO PLAY

Whoever's name is closest to Z is the first active player and turns pass to the left. When you are the active player, take the four Zoinx dice and place them in front of you.

Before rolling, all players (including you) make a prediction and secretly turn their betting dice face up to the number of dots they think you will accumulate on your turn. Note that you can never bet 0 as the active player, but all other players can if they wish. (See "Zoinx!") When all players are ready, everyone reveals their bets.

Then, roll all four Zoinx dice. If you roll no dots, you "Zoinx out" and your turn ends immediately. (See "Zoinx!") If you roll at least one dot, count the number of dots you rolled and announce it out loud. **If you rolled fewer dots than needed to at least meet your bet, you must roll all four dice again.** Add that number of dots rolled to your previous total, and announce the new total out loud. (You will usually roll several times before ending your turn.)



If the total number of dots rolled is at least as many as the number you bet, you then have a choice:

- End your turn and score (see "Scoring"), or
- Continue rolling all four dice to try for more dots. (You may continue as long as you get at least one dot per roll.) This carries some risk (see "Zoinx!") but there's also a greater potential reward, since if you roll more dots than your bet, you score the total of the dots you roll PLUS the number of your bet!

ZOINX!

Given that there are only two dots on each of the Zoinx dice, it's quite probable that you will roll all squares during your turn. This is called "Zoinxing out". If this happens, you score 0 for your turn, regardless of how many dots you previously rolled.

Before you roll, your opponents can bet that you will Zoinx out by turning their betting dice to the "0" side. Any opponents who bet 0 score 5 points if that happens. Any opponents who bet a number that you reached before Zoinxing out score the number they bet.

Example: You bet 8 and totaled up 5 dots before you Zoinxed out on the next roll. You score 0. Noah bet 4 and scores 4, while Carol bet 6 and scores 0, and Nathan bet 0 and scores 5.

ZOINX!			
JS	CK	NM	MK
6	8	10	8
5	4	5	5
11	12	15	13
4	16	6	5
15	18	21	18
5	5	8	4
20	23	29	22
12	4	6	4
32	27	35	26

SCORING

ACTIVE PLAYER

- If you rolled EXACTLY the number of dots you bet and chose to stop rolling, you score the number you bet. *Example: You bet 4 and stopped rolling when you reached 4 dots. Your score is 4.*
 - If you rolled more than the number of dots you bet, you score the number you bet PLUS a bonus of the total number of dots you rolled. *Example: You bet 6 and rolled a total of 8 dots. Your score is 14.*
- Remember -** If you ever roll all squares, you Zoinx out and lose all your points for the turn, even if you passed the number of dots you bet you would roll.

OPPONENTS

- If the active player rolled the number of dots you bet or higher, you score exactly the number you bet, even if the active player Zoinxed out. *Example: You bet 6 and the active player rolled a total of 8 dots. Your score is 6.*
- If your bet was higher than the number of dots the active player rolled before stopping, you score 0. *Example: You bet 8 and the active player stopped rolling at 6. Your score is 0.*
- If the active player Zoinxed out and you bet 0, you score 5.

ENDING THE GAME

Continue taking turns until one player reaches a running score total of at least 30 points AND has the lead in the game at the end of their turn. This starts the FINAL ROUND OF PLAY. At this point, each opponent has one last turn to win the game. Note that all players continue to score during each of these final turns, just as in the normal rules. The winner is the player with the high score at the end of the final round of play.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

We've played lots of "press your luck" dice games, but what really makes Zoinx! stand apart from the crowd is that you not only have to make a prediction before you roll, but that other players have a stake in the outcome of your turn. This combination makes for some juicy decisions: Do you play it conservatively and go for small points, or do you have to catch up to the leader by putting all your points on the table? All along, stay aware of the odds or else you may Zoinx out!

Game by:
Garrett J. Donner, and Michael S. Steer



Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street / Newton, MA 02458
jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2018 Gamewright, a division of Ceaco Inc.
All rights reserved.



FOLLOW US!



@gamewright



facebook.com/gamewright



@gamewright

2-4 jugadores / 8 años o más

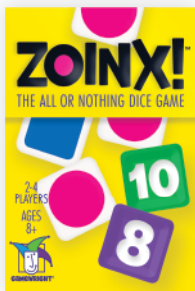
ZOINX!

EL JUEGO DE DADOS DE TODO O NADA

REGLAS DE JUEGO

CONTENIDO

- 4 dados Zoinx idénticos (combinación de 2 puntos y 4 cuadrados en cada dado)
- 4 dados de apuestas en diferentes colores (valores 0, 2, 4, 6, 8, y 10)
- 1 libreta de puntuación



VISION GENERAL

Obtenga puntaje al alcanzar o superar la cantidad de puntos de dado que predijo que iba a lanzar en su turno. Al mismo tiempo, apueste por la cantidad de puntos de dado que los oponentes van a lanzar en sus turnos y gane puntaje si está en lo correcto. El jugador con el mayor puntaje ganará.

PREPARACION

- Cada jugador toma un dado de apuestas coloreado.
- Coloque los dados Zoinx al centro del área de juego.
- Designa a un jugador como anotador y escriba el nombre de cada jugador en la parte superior de cada columna en la libreta de puntuación.

COMO JUGAR

Aquel cuyo nombre sea más cercano a la Z será el primer jugador activo y los turnos continuarán a la izquierda. Cuando usted sea el jugador activo, tome los 4 dados Zoinx y colóquelos frente a usted. Antes de lanzar, todos los jugadores (incluido usted) hacen una predicción y en secreto giran sus dados apostando con la cara superior el número de puntos de dado que piensan que usted acumulará en su turno. Tenga en cuenta que nunca puede apostar 0 como jugador activo, pero todos los demás jugadores pueden hacerlo si lo desean. (Vea "¡Zoinx!" abajo.) Cuando todos los jugadores estén listos, todos revelan sus apuestas.

Luego, lance los cuatro dados Zoinx. Si no obtiene puntos, es "zoinxcado" y su turno termina inmediatamente, (vea "Puntuación", abajo.) Si lanza por lo menos un punto, cuente la cantidad de puntos que obtuvo y anúncielo en voz alta. Si lanzó menos puntos de los necesarios para al menos cumplir con su apuesta, debe lanzar los cuatro dados otra vez. Añada esa cantidad de puntos lanzados a su total anterior, y anuncie el nuevo total en voz alta. (Normalmente lanzará varias veces antes de terminar su turno.)



Si el número total de puntos lanzados es al menos igual al número que ha apostado, entonces debe escoger:

- Terminar su turno y puntuar (vea "Puntuación" abajo), ó
- Continuar lanzando los cuatro dados para obtener más puntos. (Puede continuar mientras obtenga al menos un punto por lanzamiento). Esto conlleva algún riesgo (vea "¡Zoinx!"), pero también hay una recompensa potencialmente mayor, ¡pues si lanza más puntos que su apuesta, obtiene el total de los puntos lanzados más el valor de su apuesta!

¡ZOINX!

Dado que sólo hay dos puntos en cada uno de los dados de Zoinx, es muy probable que lance sólo cuadrados durante su turno. Esto es ser "Zoinxcado". Si esto sucede, obtiene 0 en su turno, independientemente de cuántos puntos haya lanzado previamente.

Antes de lanzar, sus oponentes pueden apostar que usted será Zoinxcado girando sus dados de apuestas al "0". Cualquier oponente que apueste 0 gana 5 puntos si eso sucede. Cualquier oponente que apueste un número que usted alcance antes de ser zoinxcado anota el número que apostó.

Ejemplo: Usted apostó 8 y totalizó hasta 5 puntos antes de ser Zoinxcado en el siguiente lanzamiento. Usted anota 0. Noah apuesta 4 y anota 4, mientras Carol apuesta 6 y anota 0, y Nathan apuesta 0 y anota 5.

JS	CK	NM	MK
6	8	10	8
5	4	5	5
11	12	15	13
4	16	6	5
15	18	21	18
5	5	8	4
20	23	29	22
12	4	6	4
32	27	35	26

PUNTUACION

JUGADOR ACTIVO

- Si lanzó EXACTAMENTE el número de puntos que apostó y optó por dejar de lanzar, anota el número que apostó.
Ejemplo: Usted apostó 4 y dejó de lanzar cuando llegó a 4 puntos. Su puntaje es 4.
 - Si usted lanzó más que el número de puntos que apostó, anota el número que apostó MÁS un bono igual al número total de puntos que lanzó.
Ejemplo: Usted apostó 6 y lanzó un total de 8 puntos. Su puntaje es 14.
- Recuerde** - Si alguna vez obtiene sólo cuadrados, será zoinxcado y perderá todos los puntos del turno, aunque supere la cantidad de puntos que ha apostado.

OPONENTES

- Si el jugador activo lanzó la cantidad de puntos que apostó o más, anote exactamente el número que apostó, incluso si el jugador activo fue Zoinxcado.
Ejemplo: Usted apostó 6 y el jugador activo lanzó un total de 8 puntos. Su puntaje es 6.
- Si su apuesta fue mayor que la cantidad de puntos que el jugador activo lanzó antes de detenerse, usted obtiene 0.
Ejemplo: Usted apostó 8 y el jugador activo dejó de lanzar en 6. Su puntaje es 0.
- Si el jugador activo fue zoinxcado y usted apostó 0, usted obtiene 5.

FIN DEL JUEGO

Continúen tomando turnos hasta que un jugador alcance un puntaje total de al menos 30 puntos. Y lleve la cabecera en el juego al final de su turno. Esto inicia la RONDA FINAL DE JUEGO. En este punto, cada oponente tiene un último turno para ganar el juego. Tenga en cuenta que todos los jugadores continúan puntuando durante cada uno de estos turnos finales, como en las reglas normales. El ganador es el jugador con la puntuación más alta al final de la ronda final de juego.

UNAS PALABRAS DE GAMERWRIGHT

Hemos jugado muchos juegos de dados de "presione su suerte", pero lo que realmente hace que ¡Zoinx! se aparte de la multitud es que no sólo usted tiene que hacer una predicción antes de lanzar, sino que los otros jugadores tendrán una apuesta en el resultado de su turno. Esta combinación hace que algunas decisiones sean jugosas, en particular a medida que avanza el juego. ¿Jugará de manera conservadora e irá por los puntos pequeños, o tendrá que ponerse al día con el líder, poniendo todos sus puntos sobre la mesa? Todo el tiempo, deberá mantenerse alerta a las probabilidades o de lo contrario puede ser ¡zoinxcado!

Un juego de Garrett J. Donner, y Michael S. Steer



Juegos para el infinitamente imaginativo.
70 Bridge Street / Newton, MA 02458
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2018 Gamewright, una división de Ceaco, Inc.
¡Todos los derechos mundiales reservados!



¡SÍGUENOS!



@gamewright



facebook.com/gamewright



@gamewright