



Authors: Peter Joustra & Corné van Moorsel
Graphics: Steven Tu
Rules Layout: Christof Tisch

Number of players: 2-5
Ages: 9-99
Playtime: 20 minutes



.....
**Complete your challenge
from the bottom to the top!**

CONTENT

- **6 different Challenges, laminated:** 5x Tree, 5x Matterhorn, 5x Burj Khalifa, 5x Space Needle, 5x Pyramid, 5x Eiffel Tower



- A 4-sided, 6-sided, 8-sided, 12-sided and 20-sided die.



- A **white die** with 2 **+** sides, 2 **-** sides, 1 **+/=** and 1 **↔** side.



- **5 dry-erase markers**

PREPARATION

- Give all players 1 sheet of the same Challenge, and a marker. (With new players the Burj Khalifa is the easiest.)
- The player who won the last game, rolls the 5 colored dice. (Roll again if all dice show an odd number.) Put aside any dice which show an odd number, those dice aren't in the game yet.
- Pick up all dice that show an even number and roll them again, together with the white die. The result is the first **dice roll result**.
- Shift the white die to your left neighbor. Its sign is for the next round, not for this round.

CLIMB

Players **simultaneously** use the numbers of the **dice roll result** to fill in squares on their own sheet.

- A square can contain 1 number, from **1 die or the summed total** of the numbers from several dice.
- In **bottom squares** (marked with a dot) **any** number is allowed.
- In **squares which lie** on 1 or more other squares, a number is allowed if all these underlying squares contain a number AND the new number is **higher than or equal to** each of these underlying numbers.
- In **squares which do not lie** on any other square (and have no dot), **any** number is allowed as soon as a neighboring square at its left or right side is filled in.
- Players can use each die number once, and **skip** each number that they can't or don't want to use.

		6
	5	4
1	5	4

	2	5
3		4

After filling in the **dice roll result** (or skipping), mark the squares you filled in.

EXAMPLE OF A DICE ROLL RESULT:

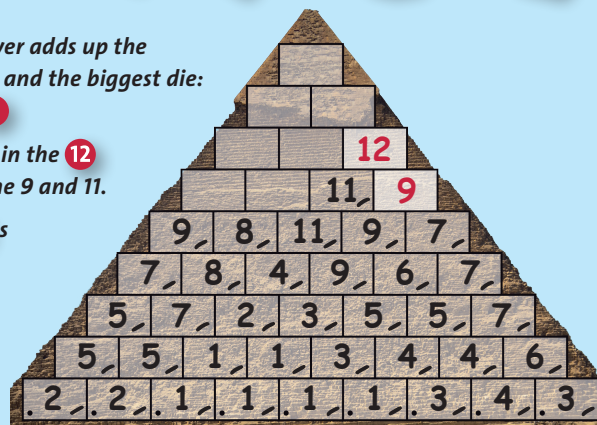


*This player adds up the
smallest and the biggest die:*

$$1+8 = 9$$

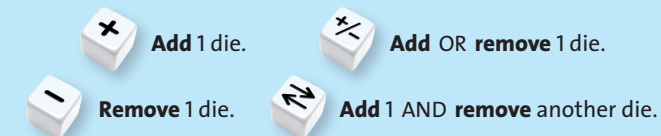
*And fills in the 12
above the 9 and 11.*

*The 5 is
skipped.*



SPEED UP OR SLOW DOWN

In each next round, the player with the **white die** is the new dice roller. That white die tells if this player must **first** add or remove a colored die to/from the rolled dice:



Now the dice roller rolls the current set of dice, together with the white die, to determine the new **dice roll result**, and shifts the white die to their left neighbor.

Exceptions:

- If all **5 colored dice** were rolled, the next dice roller must remove a die. (Ignore the white die.)
- If only **1 colored die** was rolled, the next dice roller must add a die. (Ignore the white die.)
- If **all players didn't fill in** any number of the last dice roll result, the next dice roller must add a die. (Ignore the white die.) If impossible, keep it 5 dice.

COMPLETING THE CHALLENGE

Once one or more players fill in their last remaining square(s), these players win. No tie-breaker!

The number of unfilled squares determines the order of the other players. For counting scores over several games, each open square is 1 minus point.

VARIANT Decreasing instead of increasing numbers

In this variant, all rules are the same except that the underlying numbers must be **higher** or equal. Cool too, quite different!!

Play at rolltothetop.com too!

Publisher:



Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Netherlands
tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl



Autoren: Peter Joustra & Corné van Moorsel
Grafik: Steven Tu
Regel-Layout: Christof Tisch
Übersetzung: Erik Foltin
Anzahl Spieler: 2–5
Alter: 9–99
Spielzeit: 20 Minuten



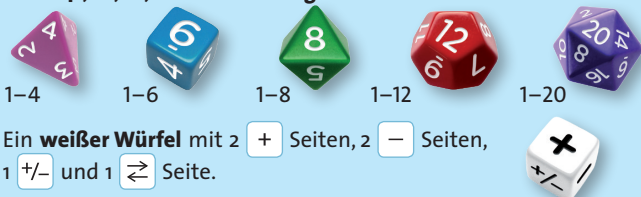
Löse deine Herausforderung von Unten nach Oben!

INHALT

- 6 verschiedene, laminierte Herausforderungen: 5× Baum, 5× Matterhorn, 5× Burj Khalifa, 5× Space Needle, 5× Pyramide, 5× Eiffelturm



- Je ein 4-, 6-, 8-, 12- und 20-seitiger Würfel.



- Ein weißer Würfel mit 2 + Seiten, 2 – Seiten, 1 +/- und 1 >= Seite.

- 5 abwechselbare Stifte

VORBEREITUNG

- Gibt jedem Spieler 1 Blatt mit der gleichen Herausforderung sowie einen Stift. (Für neue Spieler ist der Burj Khalifa am einfachsten.)
- Der Spieler, der das letzte Spiel gewonnen hat, wirft alle 5 farbigen Würfel. (Er würfelt erneut, falls alle Würfel eine ungerade Zahl zeigen.) Er legt alle Würfel zur Seite, die eine ungerade Zahl zeigen; diese sind noch nicht im Spiel.
- Er wirft alle Würfel mit gerader Zahl erneut, zusammen mit dem weißen Würfel. Das Ergebnis ist das erste **Würfelergebnis**.
- Der weiße Würfel wird zum linken Nachbar weitergegeben. Sein Symbol zählt für die nächste, nicht für diese Runde.

KLETTERN

Die Spieler nutzen **gleichzeitig** die Zahlen des **Würfelergebnisses**, um Felder ihres Blattes zu füllen.

- Ein Feld kann 1 Zahl enthalten, von **1 Würfel oder die Gesamtsumme** von Zahlen mehrerer Würfel.
- In **Feldern ganz unten** (markiert mit einem Punkt) ist **jede** Zahl erlaubt.
- In **Feldern, die über 1 oder mehreren Feldern liegen**, ist eine Zahl zulässig, wenn alle darunterliegenden Felder eine Zahl enthalten **UND** die neue Zahl **gleich oder höher** als jede dieser darunterliegenden Zahlen ist.
- In **Feldern, die nicht über anderen Feldern liegen** (und die keinen Punkt haben) ist **jede** Zahl erlaubt, sobald ein rechts oder links benachbartes Feld gefüllt ist.
- Die Spieler können jede Würfelzahl einmal nutzen, und dürfen die Zahlen **auslassen**, die sie nicht nutzen können oder wollen.

		6
	5	4
1	5	4

	2	5
3		4

Nach Eintragen des **Würfelergebnisses** (oder Auslassen), werden die gefüllten Felder markiert.

BEISPIEL EINES WÜRFELERGEBNISSES:



Dieser Spieler addiert den kleinsten und den größten Würfel: $1 + 8 = 9$

Und trägt die **12** über der 9 und 11 ein.

Die **5** wird ausgelassen.



SCHNELLER ODER LANGSAMER

In jeder nachfolgenden Runde ist der Spieler mit dem **weißen Würfel** der nächste Würfelwerfer. Der weiße Würfel bestimmt, ob dieser Spieler **zunächst** einen farbigen Würfel zu den zu werfenden Würfeln hinzutut oder einen davon weglegen muss:



Danach wirft der Werfer den aktuellen Würfelsatz, zusammen mit dem weißen Würfel, um das neue **Würfelergebnis** zu ermitteln und gibt den weißen Würfel an den linken Nachbarn weiter.

Ausnahmen:

- Falls alle **5 farbigen Würfel** geworfen wurden, muss der nächste Würfelwerfer 1 Würfel weglegen. (Der weiße Würfel wird ignoriert.)
- Falls nur **1 farbiger Würfel** geworfen wurde, muss der nächste Würfelwerfer 1 Würfel hinzufügen. (Der weiße Würfel wird ignoriert.)
- Falls **alle Spieler keine Zahl** aus dem letzten Würfelergebnis eingetragen haben, muss der nächste Würfelwerfer 1 Würfel hinzufügen. (Der weiße Würfel wird ignoriert.) Falls nicht möglich, werden 5 Würfel beibehalten.

DIE HERAUSFORDERUNG ERFÜLLEN

Sobald ein oder mehr Spieler ihr letztes freies Feld/ihre letzten freien Felder gefüllt haben, gewinnen diese Spieler. Es gibt keinen Tie-Breaker! Die Anzahl der nicht ausgefüllten Felder bestimmt die Reihenfolge der anderen Spieler. Um Punkte über mehrere Spiele zu zählen, gibt jedes nicht gefüllte Feld 1 Minuspunkt.

VARIANTE Fallende statt steigende Zahlen

In dieser Variante bleiben alle Regeln gleich, bis auf dass darunterliegende Zahlen **größer** oder gleich sein müssen.

Spielt auch auf rolltothetop.com!

Herausgeber:



Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Niederlande
Tel: +31-640-893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl



Auteurs: Peter Joustra & Corné van Moorsel
Illustrations: Steven Tu
Mise en page: Christof Tisch
Traduction: Michel Relet
Nombre de joueurs: 2-5
Age: 9-99
Durée: 20 minutes



**Relevez le défi
de la base au sommet!**

CONTENU

- 6 défis différents, plastifiés: 5× Arbre, 5× Matterhorn, 5× Burj Khalifa, 5× Space Needle, 5× Pyramide, 5× Tour Eiffel



- 5 dés: 1 à 4 faces, 1 à 6 faces, 1 à 8 faces, 1 à 12 faces et 1 à 20 faces.



- 1 dé blanc avec 2 faces +, 2 faces -, 1 face +/- et 1 face ↔.



- 5 marqueurs effaçables à sec

MISE EN PLACE

- Donnez à chaque joueur 1 feuille du même Défi, et un feutre.
- Le joueur ayant gagné la partie précédente lance les 5 dés de couleur. (Relancez si tous les dés montrent un résultat impair.) Mettez de côté tous les dés montrant un résultat impair, ces dés en sont pas encore en jeu.
- Prenez tous les dés montrant des résultats pairs, et relancez-les en même temps que le dé blanc. Le résultat obtenu est le premier **tour de dés**.
- Donnez le dé blanc à votre voisin de gauche. La face visible de ce dé sera prise en compte au tour suivant, pas à ce tour.

ASCENSION

Les joueurs utilisent **simultanément** les valeurs obtenues lors du **tour de dés** pour remplir des cases sur leur propre feuille.

- Une case peut contenir 1 seul nombre, **soit** la valeur montrée par **l'un des dés, soit la somme** des valeurs de **plusieurs dés**.
- Dans **les cases du bas** (marquée d'un point), **n'importe quel** nombre est valide.
- Dans **les cases situées au-dessus** d'une ou plusieurs autres cases, un nombre est valide si toutes les cases situées sous cette case contiennent déjà un nombre ET si le nouveau nombre est **supérieur ou égal** à chacun des nombres des cases situées en-dessous.
- Dans **les cases qui ne sont situées au-dessus d'aucune autre case** (et qui ne sont pas marquées d'un point), **n'importe quel** nombre est valide dès lors qu'au moins une des cases voisines à sa gauche ou à sa droite est remplie.
- Les joueurs peuvent utiliser la valeur de chaque dé une seule fois, et **ignorer** une ou plusieurs valeurs qu'ils ne peuvent pas ou ne veulent pas utiliser.

		6
5		4
1	5	4

	2	5
3		4

Après avoir choisi les valeurs que vous voulez utiliser lors de ce **tour de dés** (ou en avoir ignoré), remplissez les cases avec les nombres choisis.

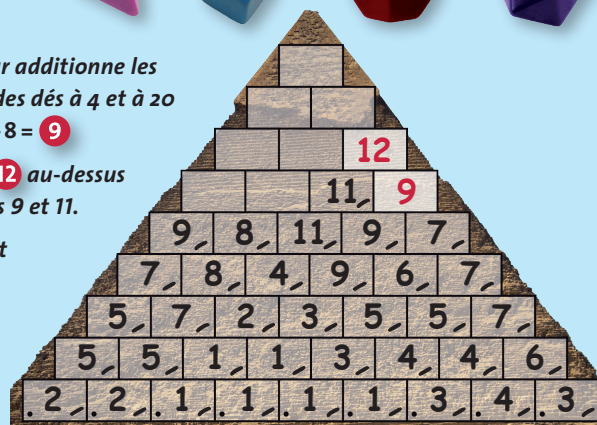
EXEMPLE DE TOUR DE DÉS:



Ce joueur additionne les valeurs des dés à 4 et à 20 faces: $1 + 8 = 9$

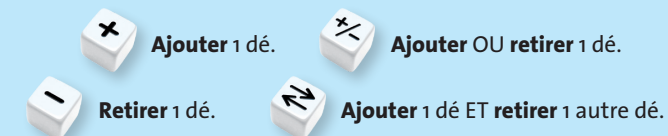
Et écrit **12** au-dessus des cases 9 et 11.

Le **5** est ignoré.



ACCELERER OU RALENTIR

Pour chacun des tours suivants, le joueur ayant le **dé blanc** est le nouveau lanceur de dés. Ce dé blanc indique si ce joueur doit **d'abord** ajouter ou retirer un dé de couleur à la série de dés lancés:



Ensuite le lanceur de dés lance la série de dés de couleur en même temps que le dé blanc, pour déterminer le nouveau **tour de dés**, et passe le dé blanc à son voisin de gauche.

Exceptions:

- Si les **5 dés de couleur** viennent d'être lancés, le lanceur suivant doit retirer un dé (on ignore le résultat du dé blanc).
- Si **1 seul dé de couleur** vient d'être lancé, le lanceur suivant doit ajouter un dé (on ignore le résultat du dé blanc).
- Si **aucun joueur n'a rempli de case** lors du dernier tour de dés, le lanceur suivant doit ajouter un dé (on ignore le résultat du dé blanc). S'il y a déjà 5 dés, les garder.

REUSSIR LE DEFI

Dès qu'un ou plusieurs joueurs ont rempli leur(s) dernière(s) case(s) vide(s), ces joueurs gagnent, sans départager des ex aequo. Le nombre de cases restant à remplir détermine le classement des autres joueurs. Pour cumuler des scores sur plusieurs parties, chaque case vide donne un malus d'1 point.

VARIANTE: nombres décroissants au lieu de croissants

Pour cette variante, toutes les règles sont identiques, sauf que les nombres des cases du dessous doivent être **supérieurs** ou égaux. Sympa aussi, et assez différent!!

Retrouvez aussi le jeu sur rolltothetop.com!

Editeur:



Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
les Pays-Bas
tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl



Auteurs: Peter Joustra & Corné van Moorsel
Graphics: Steven Tu
Spelregellayout: Christof Tisch

Aantal spelers: 2-5
Leeftijd: 9-99
Speelduur: 20 minuten

..... 
Ga de uitdaging aan tot de top!

INHOUD

- 6 verschillende Uitdagingen, gelamineerd: 5× Boom, 5× Matterhorn, 5× Burj Khalifa, 5× Space Needle, 5× Piramide, 5× Eiffeltoren



- Een 4-, 6-, 8-, 12- en 20-zijdige dobbelsteen.



- Een witte dobbelsteen met 2 + zijdes, 2 - zijdes, 1 +/- en 1 ⇌ zijde.



- 5 uitwisbare stiften

VOORBEREIDING

- Geef alle spelers 1 vel van dezelfde Uitdaging, en een stift. (Met nieuwe spelers is de Burj Khalifa het makkelijkst.)
- De speler die het laatste spel won, rolt de 5 gekleurde dobbelstenen. (Rol opnieuw als alle dobbelstenen een oneven nummer aangeven.) Leg alle dobbelstenen met een oneven nummer weg, deze zijn nog niet in het spel.
- Neem alle dobbelstenen met een even nummer en rol deze opnieuw, samen met de witte dobbelsteen. Het resultaat is het eerste **dobbel-resultaat**.
- Schuif de witte dobbelsteen naar je linkerbuur. Het teken op deze dobbelsteen is voor de volgende ronde, niet voor deze ronde.

KLIM

Spelers gebruiken de nummers van het **dobbel-resultaat** **simultaan** om vakken op hun eigen blad in te vullen.

- Een vak kan 1 nummer bevatten, van 1 **dobbelsteen** of het **opgetelde totaal** van de nummers van verschillende dobbelstenen.
- In **bodemvakken** (gemarkeerd met een stip) is **elk** nummer toegestaan.
- In **vakken welke steunen** op 1 of meer andere vakken, mag een nummer worden geplaatst als al deze onderliggende vakken een nummer bevatten EN het nieuwe nummer **hoger of gelijk** is aan elk van deze onderliggende nummers.
- In **vakken welke niet steunen** op 1 of meer andere vakken (en geen stip hebben), is **elk** nummer toegestaan zodra een naastliggend vak aan linker of rechter zijde is ingevuld.
- Spelers kunnen elk dobbelsteennummer 1 keer gebruiken, en kunnen elk onbruikbare of ongewenste nummer **weigeren**.

		6
	5	4
1	5	4

	2	5
3		4

Na het invullen van het **dobbel-resultaat** (of weigeren), markeer je de ingevulde vakken.

VOORBEELD VAN EEN DOBBEL-RESULTAAT:



Deze speler telt de kleinste en grootste dobbelsteen bij elkaar op: $1 + 8 = 9$

En vult de 12 boven de 9 en 11 in.

De 5 wordt geweigerd.



VERSNEL OF REM AF

In elke volgende ronde is de speler met de **witte dobbelsteen** de nieuwe dobbelaar. Die witte dobbelsteen bepaalt of deze speler **eerst** een gekleurde dobbelsteen bij de gerolde dobbelstenen moet toevoegen of wegnemen:



Dan rolt de dobbelaar de set dobbelstenen, samen met de witte dobbelsteen, om het nieuwe **dobbel-resultaat** te bepalen, en schuift de witte dobbelsteen naar de linkerbuur.

Uitzonderingen:

- als alle 5 gekleurde dobbelstenen werden gerold, moet de volgende dobbelaar 1 dobbelsteen wegnemen (negeer de witte dobbelsteen).
- Als maar 1 gekleurde dobbelsteen werd gerold, moet de volgende dobbelaar 1 dobbelsteen toevoegen (negeer de witte dobbelsteen).
- Als alle spelers niets invulden met het laatste dobbel-resultaat, moet de volgende dobbelaar 1 dobbelsteen toevoegen (negeer de witte dobbelsteen). Indien onmogelijk, houd de 5 dobbelstenen.

DE UITDAGING VERVOLMAKEN

Zodra één of meer spelers hun laatste lege vak(ken) invullen, winnen deze spelers. Geen tie-breaker! Het aantal oningevulde vakken bepaalt de volgorde van de andere spelers. Voor totaal-scores over meerdere partijen is elk open vak 1 minpunt.

VARIANT Aflopende in plaats van oplopende nummers

In deze variant blijven de regels hetzelfde behalve dat de onderliggende nummers **hoger** of gelijk moeten zijn. Ook spannend, heel anders!!

Speel ook op rolltothetop.com!

Uitgever:



Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Nederland
tel: 0640-893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl