

KNAPP DANEBEN!

JUSTE À CÔTÉ ! CI SEI QUASI!
CLOSE TO THE MARK!

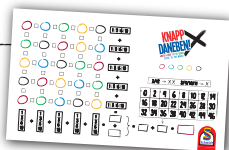


Das spannende Würfelspiel von Andreas Kuhnekath-Häbler
für 1 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL



5 WÜRFEL IN 5 FARBEN



1 SPIELBLOCK

SPIELIDEE

Bei diesem Spiel wollen die Spieler gerne knapp daneben liegen! Denn jeder Spieler versucht, aufeinander folgende Zahlen möglichst nebeneinander in die Felder einzutragen. Wer dies am häufigsten schafft, hat beste Chancen auf den Sieg.

SPIELVORBEREITUNG

Für das Spiel werden Stifte benötigt. Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Spielblock. Der zweitjüngste Spieler wird Startspieler (knapp daneben eben!). Im Uhrzeigersinn **wählen** die Spieler jeweils **eine Würfelfarbe** und kreuzen diese auf ihrem Blatt an.

Dabei muss sich jeder Spieler für eine andere Farbe entscheiden. Der Startspieler nimmt sich alle Würfel. Und schon geht's los!



SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, nimmt **alle 5 Würfel und würfelt einmal**. Aus dem Ergebnis bildet nun **jeder Spieler für sich** eine Summe aus dem **Würfel seiner Farbe** und einem **beliebigen anderen Würfel**. Dabei können auch mehrere Spieler denselben Würfel verwenden. Diese Summe trägt dann jeder Spieler auf seinem Blatt in eines der Felder der jeweiligen Würfelfarbe ein – entweder in der Farbe des eigenen Würfels oder in der Farbe des zweiten genutzten Würfels. Jeder Spieler **muss 2 Würfel wählen** und die Summe beider Würfel auf seinem Blatt eintragen, ein Aussetzen ist nicht möglich.

Wo der Spieler die Zahl einträgt, ist ihm überlassen. Die Eintragungen müssen nicht angrenzend sein.

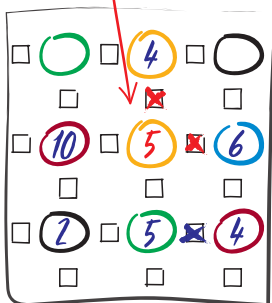
KNAPP DANEBEN!

Sind in zwei benachbarten Feldern Zahlen eingetragen, die **aufeinanderfolgen** (also in ihrem Wert jeweils um 1 höher oder niedriger sind), wird das **Feld dazwischen angekreuzt**.

Beispiel: Edgar ist der gelbe Spieler und hat das folgende Ergebnis gewürfelt:

Alle Spieler nutzen nun dieses Ergebnis gleichzeitig. Da er der gelbe Spieler ist, muss er auf jeden Fall die gelbe 4 nehmen. Edgar entscheidet sich, aus dem Würfelergebnis zusätzlich die grüne 1 zu verwenden. Er bildet aus den beiden Zahlen die Summe 5 und muss diese entweder in ein gelbes oder in ein grünes Feld eintragen. Edgar entscheidet sich für das gelbe Feld. Da die 5 um den Wert 1 niedriger als die daneben eingetragene 6 ist, darf Edgar das kleine Feld zwischen den beiden Zahlen ankreuzen. Das kleine Feld über der 5 darf er ebenfalls ankreuzen, da die 4 um den Wert 1 niedriger ist. Die beiden anderen kleinen Felder (links und unten) darf er aber nicht ankreuzen, da die benachbarten Werte nicht um 1 höher oder niedriger sind.

Edgar hätte die 5 auch in das grüne Feld eintragen dürfen, aber dafür hätte er nur ein Kreuz erhalten.



Sobald alle Spieler eine Zahl (Summe beider Würfel) auf ihrem Blatt eingetragen haben, würfelt der nächste Spieler mit allen 5 Würfeln und das Spiel geht weiter.



- ✗ Alle Spieler tragen gleichzeitig ihre Werte ein.
- ✗ Jeder Spieler muss eine Zahl eintragen. Aussetzen ist nicht möglich.
- ✗ Es muss immer eine Summe aus 2 Würfeln gebildet werden. Nur 1 Würfel eintragen ist nicht möglich.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn alle 25 Felder ausgefüllt sind. Dann erfolgt die Wertung.

Bei der Wertung gibt es Punkte für zwei Bereiche: Für Kreuze zwischen den Feldern für knapp daneben liegende Zahlen (A) und für extreme Zahlen (B).

A: WERTUNG DER KREUZE ZWISCHEN DEN FELDERN:

In den Spalten und Reihen gibt es jeweils für die Anzahl der Kreuze **zwischen den Feldern** folgende Punkte. Dabei müssen die Kreuze nicht aufeinander folgen. Es können Kreuzfelder dazwischen frei bleiben.

KREUZE	PUNKTE
1	= 1
2	= 3
3	= 6
4	= 10

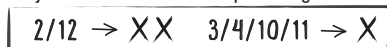
Beispiel: Edgar hat in dieser Reihe zwischen jeweils zwei Zahlen Kreuze setzen können. Dafür erhält er zusammen 3 Punkte.



B: WERTUNG DER EXTREMEN ZAHLEN:

Für jede 3, 4, 10 oder 11 darf der Spieler 1 Feld in der Tabelle ankreuzen (jeweils aufsteigend, beginnend bei der „0“).

Für jede 2 oder 12 darf der Spieler sogar 2 Kreuze eintragen.



Für die Werte 5, 6, 7, 8 und 9 gibt es keine Kreuze.

Das nächste freie Feld entspricht dann der Gesamtpunktzahl für extreme Zahlen.

Beispiel: Edgar hat im Laufe des Spiels eine 4, eine 10 und eine 12 auf seinem Blatt eingetragen. Dafür darf er insgesamt 4 Kreuze machen. Jeweils 1 Kreuz für die 4 und die 10 sowie 2 Kreuze für die 12. Das nächste freie Feld ist die 8, und demnach erhält Edgar 8 Punkte für seine extremen Zahlenwerte.

<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	8	10	12	14
16	18	20	22	24	26	28	30
32	34	36	38	40	42	44	46

In sehr seltenen Fällen, wenn ein Spieler alle 24 Felder bei den extremen Zahlen angekreuzt hat, bekommt er 48 Punkte. Für jedes weitere Kreuz gibt es jeweils 2 Punkte mehr.

Tipp: Um die Wertung zu beschleunigen, können die Kreuze zwischen den Feldern und in der Tabelle für die extremen Zahlen auch schon während des Spiels jeweils beim Eintragen der Zahlen gemacht werden.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der häufiger knapp daneben gelegen hat. Das ist der Spieler, der mehr Punkte bei der Wertung der Kreuze zwischen den Feldern erreicht hat. Sollte es dann immer noch einen Gleichstand geben, gibt es mehrere Gewinner.

SOLO-SPIEL

„Knapp daneben!“ lässt sich auch hervorragend alleine spielen. Die Spielvorbereitung und der Spielaufbau funktionieren genauso wie beim normalen Spiel. Der Solo-Spieler führt aber alle Würfelwürfe selber durch. Nachdem alle 25 Felder ausgefüllt sind, endet das Spiel. Wie knapp ein Spieler daneben liegt, kann er anhand der folgenden Tabelle erkennen.

- 0 - 40 Punkte: Deutlich daneben. Gleich noch mal spielen!
- 41 - 50 Punkte: Prima! Das wird doch langsam...
- 51 - 60 Punkte: Fortgeschrittener Spieler
- 61 - 70 Punkte: Spezialist
- 71 - 80 Punkte: Veteran
- 81 - 99 Punkte: „Knapp daneben!“-Profi
- ab 100 Punkte: Meister aller Klassen



KNAPP DANEHEN!

JUSTE À CÔTÉ ! CI SEI QUASI!
CLOSE TO THE MARK!

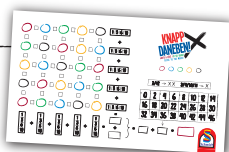


Un jeu de dés captivant imaginé par Andreas Kuhnekath-Häbler
pour 1 à 5 joueurs à partir de 8 ans

MATÉRIEL



5 DÉS DE 5 COULEURS



1 BLOG DE JEU

PRINCIPE DU JEU

Avec ce jeu, les joueurs cherchent tous à remplir des cases, le but étant pour chaque joueurs d'inscrire le plus possible de chiffres successifs dans des cases voisines. Ceux qui y parviennent le plus souvent ont les meilleures chances de gagner.

PRÉPARATIF DU JEU

Vous avez besoin de crayons. Chaque joueur reçoit une fiche du bloc de jeu. Le deuxième joueur le plus jeune commence (il s'en est fallu de peu, rappelez-vous !). Les joueurs **choisissent** chacun **une couleur de dé** en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre et cochent la couleur correspondante sur leur fiche.

Les joueurs doivent tous choisir une couleur différente. Le joueur qui commence la partie prend tous les dés. Et c'est parti !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur dont c'est le tour **prend les 5 dés et les lance**. Une fois les dés lancés, **chaque joueur** additionne le chiffre **du dé de sa couleur** à celui **d'un autre dé de son choix**. Ce faisant, plusieurs joueurs peuvent choisir un même dé. Les joueurs inscrivent la somme des deux dés sur leur fiche, dans l'une des cases de la couleur correspondant à l'un des deux dés, donc soit dans la couleur de son propre dé, soit dans la couleur du second dé choisi. Chaque joueur **doit sélectionner 2 dés** et inscrire la

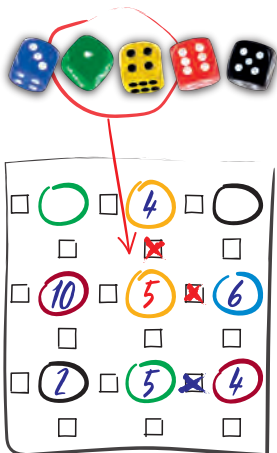
somme des deux chiffres sur sa fiche. Il n'est pas possible de passer son tour. Le joueur est libre d'inscrire le chiffre obtenu où bon lui semble. Les joueurs ne sont pas obligés d'inscrire les chiffres dans des cases voisines.

**JUSTE
À CÔTÉ !**

Si deux chiffres **successifs** (c'est-à-dire supérieurs ou inférieurs de 1) sont inscrits dans deux cases voisines, vous pouvez cocher la **case qui se trouve entre les deux**.

Exemple : Edgar a le dé jaune et a obtenu le résultat suivant après avoir lancé les dés :

Tous les joueurs utilisent donc ce même résultat simultanément. Possédant le dé jaune, Edgar est obligé de choisir le 4 jaune. Par ailleurs, il choisit d'y additionner le 1 vert. Il obtient ainsi le chiffre 5 qu'il doit inscrire soit dans une case jaune, soit dans une case verte. Il opte pour la case jaune. 5 étant inférieur de 1 au 6 inscrit dans la case voisine, Edgar peut cocher la petite case qui se trouve entre les deux chiffres. Il peut également cocher la petite case située au-dessus du 5 puisque le 4 est inférieur de 1 au 5. Il ne peut pas cocher les deux autres petites cases (à gauche et en-dessous) car les chiffres y étant inscrits ne sont pas inférieurs ou supérieurs de 1. Edgar aurait également pu inscrire le 5 dans une case verte, mais cela ne lui aurait procuré qu'une seule croix.



Une fois que chaque joueur a inscrit un chiffre (la somme de deux dés) sur son fiche, le joueur suivant lance les 5 dés et la partie continue.



- ✗ Tous les joueurs inscrivent leur résultat simultanément.
- ✗ Tous les joueurs doivent inscrire un chiffre. Il n'est pas possible de passer son tour.
- ✗ Le chiffre doit toujours correspondre à la somme de 2 dés. Il n'est pas possible d'inscrire le chiffre d'un seul dé.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie est finie quand les 25 cases sont remplies. Les joueurs procèdent alors au décompte des points.

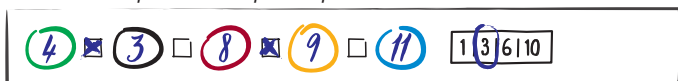
Les joueurs obtiennent des points dans les deux cas suivants : Pour les croix entre les cases des chiffres successifs (A) et pour les chiffres extrêmes (B).

A : COMPTABILISATION DES CROIX ENTRE LES CASES :

Le nombre de croix entre les cases, dans chaque colonne et chaque ligne, donne droit au nombre de points suivant. Les croix ne doivent pas nécessairement se succéder. Il peut se trouver une petite case libre entre deux croix.

CROIX	POINTS
1 =	1
2 =	3
3 =	6
4 =	10

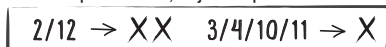
Exemple : Sur cette ligne, Edgar a pu par deux fois inscrire une croix entre deux chiffres. Cela lui permet de remporter 3 points.



B : COMPTABILISATION DES CHIFFRES EXTRÊMES :

Pour chaque 3, 4, 10 ou 11, le joueur a le droit de cocher 1 case du tableau (dans l'ordre croissant en commençant par « 0 »).

Pour chaque 2 ou 12, le joueur peut même cocher 2 cases.



Les chiffres 5, 6, 7, 8 et 9 ne rapportent aucune croix.

La case suivante restant libre correspond au nombre total de points pour les chiffres extrêmes.

Exemple : Au cours de la partie, Edgar a inscrit un 4, un 10 et un 12 sur sa fiche. Cela lui permet de cocher 4 cases, à savoir 1 case pour le 4, 1 case pour le 10 et 2 cases pour le 12. La case suivante restant libre est le 8, ce qui signifie qu'Edgar obtient 8 points pour ses valeurs extrêmes.

2	4	6	8	8	10	12	14
16	18	20	22	24	26	28	30
32	34	36	38	40	42	44	46

Dans de très rares cas, un joueur pourra cocher les 24 cases des valeurs extrêmes et obtiendra alors 48 points. Chaque case supplémentaire permet d'obtenir 2 points.

Astuce : Pour compter les points plus rapidement, les croix peuvent être faites entre les cases et dans le tableau des chiffres extrêmes au moment d'inscrire les chiffres dans les cases pendant la partie.

Le joueur qui comptabilise le plus de points a gagné. En cas d'égalité, le joueur qui cumule le plus de chiffres successifs remporte la partie. Il s'agit donc du joueur qui comptabilise le plus grand nombre de croix entre les cases dans lesquels les chiffres additionnés sont inscrits. Si des joueurs sont toujours ex aequo, plusieurs vainqueurs sont désignés.

JEU EN SOLITAIRE

Il est également possible de jouer seul à « Juste à côté ! ». Les règles du jeu et le déroulement des parties sont les mêmes que lorsque vous jouez à plusieurs, à la seule différence que le joueur solitaire lance toujours lui-même les dés. La partie est terminée quand les 25 cases sont remplies.

Le tableau ci-dessous aide le joueur à évaluer, à l'issue de chaque partie, ses performances à « Juste à côté ! ».

- 0 - 40 points : loin du compte. Rejouez !
- 41 - 50 points : bravo ! Ça commence à rentrer...
- 51 - 60 points : joueur avancé
- 61 - 70 points : spécialiste
- 71 - 80 points : vétéran
- 81 - 99 points : Professionnel du jeu « Il s'en est fallu de peu ! »
- À partir de 100 points : Maître absolu

KNAPP DANE BEN!

JUSTE À CÔTÉ ! CI SEI QUASI!
CLOSE TO THE MARK!

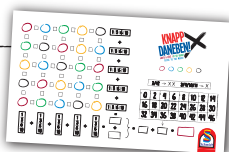


Il divertente gioco di dadi, creato da Andreas Kuhnekath-Häbler
per 1 - 5 giocatori a partire dagli 8 anni

MATERIALE DI GIOCO



5 DADI IN 5 COLORI



1 BLOCCO DA GIOCO

IDEA DI GIOCO

In questo gioco tutti vorrebbero arrivare vicini alla vittoria! Ogni giocatore deve cercare di inserire numeri consecutivi nelle apposite caselle il più possibile adiacenti. Colui che ci riesce di più, ha maggiori possibilità di vincere.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per giocare sono necessarie delle matite. Ogni giocatore prende un foglio dal blocco. Nello spirito del gioco „Ci sei quasi“, il secondo giocatore più giovane inizia la partita. Procedendo in senso orario, ciascun giocatore **sceglie** il **colore di un dado** e lo segna sul proprio foglio.

Successivamente nel proprio turno dovrà scegliere un ulteriore colore. Il primo giocatore raccoglie tutti i dadi. La partita ha inizio!



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore di turno prende **tutti e 5 i dadi** e li lancia. **Ciascun giocatore** dovrà sommare la cifra indicata sul **dado del proprio colore** a quella di un **altro dado di sua scelta**. In questo caso più giocatori possono utilizzare lo stesso dado. La somma dovrà essere inserita nel proprio foglio, in uno dei campi corrispondenti al colore del dado: dello stesso colore del proprio dado o del colore del secondo dado scelto. Ogni giocatore **deve scegliere 2 dadi** e inserire la somma di entrambi sul proprio foglio, senza possibilità di saltare il turno. Sarà lui a decidere dove inserire il risultato della somma. Le cifre inserite non devono essere contigue.

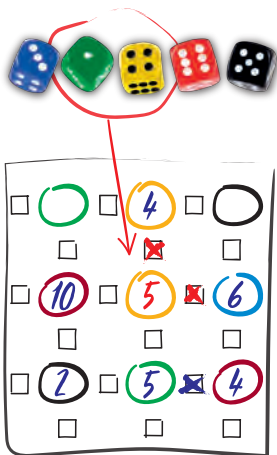
GI SEI QUASI!

Se due numeri inseriti nei campi adiacenti **si susseguono l'uno con l'altro** (con un valore di 1 punto più alto o più basso), bisognerà **spuntare la casella che li separa**.

Esempio: Edgar è il giocatore giallo e ha ottenuto il seguente risultato con il lancio dei dadi:

Tutti i giocatori utilizzano contemporaneamente lo stesso risultato. Poiché egli è il giocatore giallo, dovrà in ogni caso utilizzare il numero 4 corrispondente al dado giallo. Edgar decide di usare anche il numero 1 corrispondente al dado verde. Dalla somma di entrambi ottiene il numero 5 e deve inserirlo in una casella gialla o verde. Edgar decide di inserirlo nella casella gialla. Poiché il 5 è accanto alla casella del 6, di 1 punto più alta, Edgar può spuntare la piccola casella tra i due numeri. Inoltre, può spuntare anche la piccola casella sopra il 5, poiché il 4 è di 1 punto più basso. Non dovrà invece contrassegnare le altre due piccole caselle (a destra e sotto), perché i valori indicati non sono superiori o inferiori di 1 punto.

Edgar avrebbe potuto inserire il 5 nel campo verde, ma in quel caso avrebbe spuntato solo una casella.



Una volta che tutti i giocatori hanno inserito un numero (la somma di entrambi i dadi) sul proprio blocco, il giocatore successivo lancia tutti e 5 i dadi e il gioco prosegue.



- ✗ Tutti i giocatori devono inserire il proprio numero contemporaneamente.
- ✗ Ciascun giocatore deve inserire sempre un numero. Non è possibile saltare il turno.
- ✗ Bisogna sempre sommare le cifre di 2 dadi. Non è possibile inserire la cifra di un solo dado.

TERMINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il gioco termina quando tutte le 25 caselle sono state riempite. Quindi si passa al conteggio dei punti.

Per calcolare il punteggio si sommano i punti relativi a due aree: le spunte tra caselle adiacenti (A) ed i numeri estremi (B).

A: PUNTEGGIO PER LE SPUNTE TRA CASELLE ADIACENTI:

nelle colonne e le righe con **le spunte tra le caselle adiacenti** si calcola il seguente punteggio. A tal fine, le spunte non devono susseguirsi. Bisogna lasciare un campo vuoto tra due spunte.

SPUNTE	PUNTI
1	= 1
2	= 3
3	= 6
4	= 10

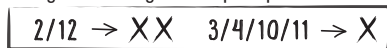
Esempio: in questa riga Edgar è riuscito a inserire due spunte tra due coppie di numeri intervallate da un campo vuoto. Per questo ha ottenuto 3 punti.



B: PUNTEGGIO PER I NUMERI ESTREMI:

per ogni 3, 4, 10 o 11, il giocatore può spuntare 1 casella nella tabella (in ordine crescente, partendo da 0).

Per ogni 2 o 12 il giocatore può spuntare 2 caselle.



Per i valori 5, 6, 7, 8 e 9 non vi sono spunte da inserire.

La casella libera successiva corrisponde quindi al punteggio totale per i numeri estremi.

Esempio: Edgar nel corso della partita ha totalizzato un 4, un 10 e un 12 sul proprio foglio. Per questo può spuntare 4 caselle. 1 spunta per il 4 e il 10 e 2 spunte per il 12. La casella libera successiva è l'8, quindi Edgar ottiene 8 punti per i suoi numeri estremi.

<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	8	10	12	14
16	18	20	22	24	26	28	30
32	34	36	38	40	42	44	46

In casi molto rari, se un giocatore riesce a spuntare tutte le 24 caselle dei numeri estremi, ottiene 48 punti. Per ogni ulteriore spunta, ottiene 2 punti in più.

Suggerimento: per un rapido calcolo del punteggio, le spunte sulla tabella dei numeri estremi possono essere inserite anche nel corso del gioco, piuttosto che al termine.

Chi ottiene il maggiore punteggio, vince. In caso di pareggio, vince il giocatore che si è avvicinato di più alla vittoria. Si tratta del giocatore che ha ottenuto il punteggio maggiore per le spunte tra caselle adiacenti. Nel caso di ulteriore pareggio, vi saranno più vincitori.

SOLITARIO

„Ci sei quasi!“ può essere giocato anche da soli. La preparazione e lo svolgimento del gioco seguono le stesse regole. In questo caso sarà il giocatore stesso a lanciare sempre i dadi. Una volta riempite tutte le 25 caselle, il gioco termina.

Tramite la tabella seguente, il giocatore potrà scoprire quanto si è avvicinato alla vittoria.

- 0 - 40 punti: Per nulla vicino. Ritenta!
- 41 - 50 punti: Bravo! Pian piano ti avvicini...
- 51 - 60 punti: Giocatore esperto
- 61 - 70 punti: Specialista
- 71 - 80 punti: Veterano
- 81 - 99 punti: Professionista di „Ci sei quasi!“
- oltre 100 punti: Un vero campione



KNAPP DANEBEN!

JUSTE À CÔTÉ ! CI SEI QUASI!
CLOSE TO THE MARK!

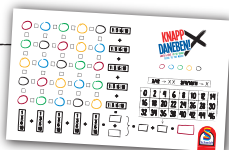


The exciting dice game by Andreas Kuhnekath-Häbler
for 1 - 5 players aged 8 and up

GAME MATERIAL



5 DICE IN 5 COLORS



1 NOTEPAD

GAME IDEA

In this game, all of the players want to be close to the mark! Each player tries to write down consecutive numbers in adjacent circles wherever possible. Whoever manages to do this most often has the best chance of winning.

GAME PREPARATION

Pens are required for this game. Each player is given a sheet from the notepad. In keeping with the idea of “Close to the mark”, the second youngest player starts. Taking turns in a clockwise direction, the players each **choose** a **die color** and cross this on their sheet.

Each player must choose a different color. The starting player picks up all of the dice. And then it's time to start!



HOW TO PLAY

The person whose turn it is takes **all five dice** and rolls them once. Each player now **calculates** a total from the number on the **die of their color** and one **other die of their choice**. Several players can also use the same die. Each player then writes this total on their sheet in one of the circles in the respective die color – either in the color of their own die or in the color of the second die used. Each player **must select two dice** and write the total of both dice on their own sheet; it is not possible to skip a turn. Each player is free to choose where they write the number down. The entries do not have to be adjacent to each other.

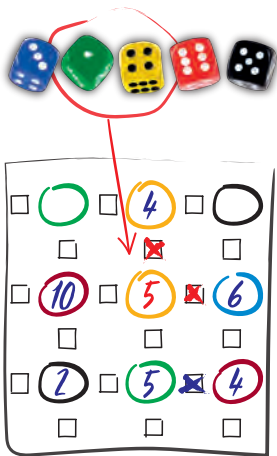
GLOSE TO THE MARK!

If **consecutive numbers** are written in two neighboring circles (i.e. their value is 1 higher or lower), the **circle in-between is crossed**.

Example: Edgar is the yellow player and gets the following result after rolling the dice:

All of the players now use this result at the same time. As he is the yellow player, he must use the yellow 4. Edgar decides to also use the green 1 that he rolled. He adds the two numbers together to make 5 and must write this either in a yellow or a green circle. Edgar chooses the yellow circle. As 5 is 1 less than the 6 written next to it, Edgar can cross the small box between the two numbers. He can also cross the small box above the 5 as 4 is 1 less than this. However, he cannot cross the other two small boxes (left and below) as the neighboring values are not 1 higher or lower.

Edgar could also have written the 5 in the green circle, but he would have only gotten one cross for this.



Once all of the players have written a number (total of both dice) on their sheet, the next player rolls all five dice and the game continues.



- ✗ All of the players write down their values at the same time.
- ✗ Each player must write a number down. It is not possible to skip a turn.
- ✗ A total must always be calculated from two dice. It is not possible to only write down the number from one die.

END OF THE GAME AND SCORING

The game ends when all 25 circles have been filled. Then the score is calculated. During scoring, points are awarded for two areas: For crosses between the circles for numbers that are next to each other (A) and for extreme numbers (B).

A: SCORING OF THE CROSSES BETWEEN THE CIRCLES:

In the columns and rows, the following points are awarded for the number of **crosses between the circles**. The crosses do not have to be next to each other. There can be empty boxes between the crossed ones.

CROSSES	POINTS
1	= 1
2	= 3
3	= 6
4	= 10

Example: Edgar was able to add crosses in this row between two numbers. He gets a total of three points for this.



B: SCORING OF THE EXTREME NUMBERS:

For each **3, 4, 10** or **11**, the player can cross **one box** in the table (in ascending order, beginning with "0").

For each **2** or **12**, the player can even add **two crosses**.

$2/12 \rightarrow \times \times$ $3/4/10/11 \rightarrow \times$

For the values **5, 6, 7, 8** and **9**, there are **no crosses**.

The next empty box then corresponds to the total number of points for extreme numbers.

Example: During the game, Edgar has written a 4, a 10 and a 12 on his sheet. He can make a total of four crosses for this. One cross each for the 4 and the 10, and two crosses for the 12. The next empty box is the 8, and so Edgar gets eight points for his extreme number values.

2	4	6	8	8	10	12	14
16	18	20	22	24	26	28	30
32	34	36	38	40	42	44	46

In very rare cases, if a player has crossed all 24 circles for the extreme numbers, they get 48 points. There are two additional points for each further cross.

Tip: To speed up the scoring, the crosses between the circles and in the table for the extreme numbers can also be made during the game when writing down the numbers.

Whoever has the most points wins. In the event of a tie, the player who has been close to the mark most often wins. This is the player who has earned more points during the scoring of the crosses between the circles. If there is still a tie, there are several winners.

SOLO GAME

"Close to the mark!" is also great for playing alone. The game preparation and game structure are the same as for the normal game. However, solo players perform all of the dice rolls by themselves. The game ends once all 25 circles have been filled.

Players can see how close to the mark they are using the following table.

0 - 40 points:	Fairly wide of the mark. Have another go!
41 - 50 points:	Great! Getting there slowly...
51 - 60 points:	Advanced player
61 - 70 points:	Specialist
71 - 80 points:	Veteran
81 - 99 points:	"Close to the mark!" expert
From 100 points:	Master of all marks

The author and publisher would like to thank all of the test players and rule readers.