

A FAST & FURIOUSLY FUN DICE GAME

# LOCK & ROLL

Roll. Choose. Lock it in.

2–10 Players

Ages 8+

10–20 Min



RULES OF PLAY · ENGLISH · DEUTSCH · ខ្មែរ

## 1 Overview

**Lock & Roll** is a quick-thinking dice game for **2 to 10 players**, ages 8 and up. Everyone plays every round — even when it's not your turn, you're still hunting for numbers to mark off. Whoever scores the most points across four colorful rows, while dodging penalties, takes the win.

## 2 What's in the Box

- 2 white dice
- 1 red die
- 1 yellow die
- 1 green die
- 1 blue die
- Scoresheets & pencils

## 3 Goal

Cross off as many numbers as you can in your four colored rows. Each row pays out more points the further you get into it, so long runs are worth chasing — but every turn you come up empty costs you.

## 4 Before You Start

Give each player a scoresheet and a pencil. There is exactly **one golden rule**: inside each colored row, you may only mark numbers moving in that row's direction — never backward. You don't have to start at the very first number, but the moment you skip past one, it's locked out for the rest of the game.

**Tip:** Draw a small dash through any number you skip, so you never mistake it for one you're still allowed to mark.

RED 2 → 12

YELLOW 2 → 12

GREEN 12 → 2

BLUE 12 → 2

## 5 Taking a Turn

The first player to roll a 6 (on any die) becomes the **Roller**. On a turn, the Roller throws all six dice, then two actions happen, always in this order:

### ACTION 1 — Everyone Plays

The Roller adds the two white dice together and calls out the sum. Every player — Roller included — may mark that number in exactly **one** of their four rows (or choose not to).

### ACTION 2 — Roller's Bonus

Only the Roller may then pair one white die with any single colored die, add them together, and mark that number in the row matching the colored die used.

## 6 Locking a Row

To mark the last number in a row (red 12, yellow 12, green 2, or blue 2), you must have already marked at least **5** other numbers in that row. When you mark it, also mark the padlock icon beside it — that **locks the row for everyone** for the rest of the game, and the matching colored die is removed from play.

If a row locks during Action 1, other players marking the same final number and lock at that same moment are allowed too — as long as they'd already crossed off at least 5 numbers in that row. The lock mark itself counts toward your total crosses in that row.

## 7 End of a Round

Once every player is finished marking, the turn passes to the left. The new Roller re-rolls all six dice, and Actions 1 and 2 happen again.

## 8 Penalties

☒ If the Roller completes both actions without marking a single number anywhere on their sheet, they must cross off one penalty box. Each penalty box costs **-5 points** at game end. Players who simply choose to pass on Action 1 never take a penalty for it.

## 9 Game End

The game ends the instant either of these happens:

- A player crosses off their **4th penalty box**, or
- **Two colored rows are locked** (two dice have been removed from the game).

It's possible for a third row to lock at the very same moment as the second — the game still ends right there.

## 10 Scoring

Each colored row scores points based on how many numbers you crossed off in it (the lock mark counts as one). Use the table below:

| Crosses | 1 | 2 | 3 | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 |
|---------|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Points  | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55 | 66 | 78 |

Add together your points from all four rows, then subtract 5 points for every penalty box you crossed off. That's your final score — the player with the **highest total** wins the game!

**Worked example:** Alison has 4 crosses in red (10 pts), 3 in yellow (6 pts), 8 in green — including the lock (36 pts), and 7 in blue (28 pts). She also has 2 penalty boxes crossed off (-10 pts). Her final score:  $10 + 6 + 36 + 28 - 10 = 70$  points.

## 11 Playing With a Crowd (2–10 Players)

Lock & Roll plays beautifully from a cozy 2-player duel all the way up to a 10-player party. The rules never change: everyone can mark Action 1's number every single turn, no matter how many people are at the table, so bigger groups just mean more friendly chaos and faster-filling scoresheets. With larger groups, rows tend to fill (and lock) faster since so many players are chasing the same numbers — so keep an eye on your row's remaining open numbers and don't wait too long to commit!

### Player Scoresheet

SAMPLE

|    |    |    |   |   |   |   |   |    |    |    |                       |   |
|----|----|----|---|---|---|---|---|----|----|----|-----------------------|---|
| 2  | 3  | 4  | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | <input type="radio"/> | 0 |
| 2  | 3  | 4  | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | <input type="radio"/> | 0 |
| 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4  | 3  | 2  | <input type="radio"/> | 0 |
| 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4  | 3  | 2  | <input type="radio"/> | 0 |

Penalties (-5 each): ☐ ☐ ☐ ☐

+ 
  + 
  + 
  - 
  = TOTAL

☐ Red / Yellow: mark left→right
 ☐ Green / Blue: mark right→left

Photocopy this layout (or recreate it on any notepad) to make sheets for every player.

## 1 Überblick

**Lock & Roll** ist ein schnelles Würfelspiel für **2 bis 10 Spieler** ab 8 Jahren. Alle spielen in jeder Runde mit — auch wenn man nicht selbst würfelt, sucht man ständig nach Zahlen zum Ankreuzen. Wer am Ende die meisten Punkte in den vier bunten Reihen gesammelt hat und dabei Strafpunkte vermeidet, gewinnt.

## 2 Spielinhalt

- 2 weiße Würfel
- 1 roter Würfel
- 1 gelber Würfel
- 1 grüner Würfel
- 1 blauer Würfel
- Punkteblöcke & Stifte

## 3 Ziel des Spiels

Streiche so viele Zahlen wie möglich in deinen vier bunten Reihen. Je weiter du in einer Reihe kommst, desto mehr Punkte bringt sie — aber jede Runde ohne Streichung kostet dich Punkte.

## 4 Vorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Punkteblock und einen Stift. Es gibt genau **eine Grundregel**: Innerhalb jeder farbigen Reihe darfst du Zahlen nur in der vorgegebenen Richtung streichen — niemals rückwärts. Du musst nicht bei der ersten Zahl beginnen, aber sobald du eine Zahl überspringst, kann sie für den Rest des Spiels nicht mehr gestrichen werden.

**Tipp:** Markiere übersprungene Zahlen mit einem kleinen Strich, damit du sie später nicht versehentlich streichst.

ROT 2 → 12

GELB 2 → 12

GRÜN 12 → 2

BLAU 12 → 2

## 5 Ein Spielzug

Wer zuerst eine 6 würfelt, wird der **aktive Spieler**. In seinem Zug wirft der aktive Spieler alle sechs Würfel. Danach folgen immer zwei Aktionen in dieser Reihenfolge:

### AKTION 1 — Alle spielen mit

Der aktive Spieler addiert die beiden weißen Würfel und nennt die Summe laut. Jeder Spieler — auch der aktive Spieler selbst — darf diese Zahl in genau **einer** seiner vier Reihen streichen (oder darauf verzichten).

### AKTION 2 — Bonus des aktiven Spielers

Nur der aktive Spieler darf danach einen weißen Würfel mit einem beliebigen farbigen Würfel kombinieren, die Summe bilden und diese Zahl in der zur Würfelfarbe passenden Reihe streichen.

## 6 Eine Reihe schließen

Um die letzte Zahl einer Reihe zu streichen (rot 12, gelb 12, grün 2 oder blau 2), musst du in dieser Reihe bereits mindestens **5** andere Zahlen gestrichen haben. Streichst du sie, streiche auch das Schloss-Symbol daneben — damit ist die Reihe für **alle Spieler** für den Rest des Spiels geschlossen, und der passende farbige Würfel wird aus dem Spiel entfernt.

Wird eine Reihe während Aktion 1 geschlossen, dürfen andere Spieler zur gleichen Zeit ebenfalls die letzte Zahl und das Schloss streichen — vorausgesetzt, sie hatten bereits mindestens 5 Zahlen in dieser Reihe gestrichen. Das Schloss zählt dabei als eine weitere Streichung in dieser Reihe.

## 7 Rundenende

Sobald alle Spieler fertig sind, wandert der Zug nach links weiter. Der neue aktive Spieler würfelt erneut mit allen sechs Würfeln, und Aktion 1 und 2 laufen erneut ab.

## 8 Strafpunkte

☒ Kann der aktive Spieler nach beiden Aktionen keine einzige Zahl streichen, muss er ein Strafkästchen ankreuzen. Jedes Strafkästchen kostet am Spielende **-5 Punkte**. Spieler, die bei Aktion 1 lediglich freiwillig verzichten, erhalten dafür niemals eine Strafe.

## 9 Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Ein Spieler kreuzt sein **4. Strafkästchen** an, oder
- **Zwei farbige Reihen wurden geschlossen** (zwei Würfel wurden aus dem Spiel entfernt).

Es kann vorkommen, dass sich im selben Moment eine dritte Reihe schließt — auch dann endet das Spiel sofort.

## 10 Wertung

Jede farbige Reihe bringt Punkte, abhängig davon, wie viele Zahlen du darin gestrichen hast (das Schloss zählt als eine Streichung). Nutze die folgende Tabelle:

| Kreuz  | 1 | 2 | 3 | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 |
|--------|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Punkte | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55 | 66 | 78 |

Addiere die Punkte aller vier Reihen und ziehe 5 Punkte pro angekreuztem Strafkästchen ab. Das Ergebnis ist dein Endstand — wer die **höchste Gesamtpunktzahl** hat, gewinnt!

**Beispiel:** Alison hat 4 Kreuze in Rot (10 Pkt.), 3 in Gelb (6 Pkt.), 8 in Grün inklusive Schloss (36 Pkt.) und 7 in Blau (28 Pkt.). Außerdem hat sie 2 Strafkästchen angekreuzt (-10 Pkt.). Ihr Endstand:  $10 + 6 + 36 + 28 - 10 = 70$  Punkte.

## 11 Für große Runden (2–10 Spieler)

Lock & Roll funktioniert wunderbar für ein gemütliches Duell zu zweit genauso wie für eine Party mit bis zu 10 Spielern. Die Regeln bleiben immer gleich: Bei Aktion 1 darf jeder mitstreichen, egal wie viele Personen am Tisch sitzen. Bei größeren Runden füllen (und schließen) sich die Reihen schneller, weil viele Spieler dieselben Zahlen jagen — behalte also im Blick, wie viele Zahlen in deiner Reihe noch offen sind, und warte nicht zu lange!

### Punkteblock

BEISPIEL

|    |    |    |   |   |   |   |   |    |    |    |                       |   |
|----|----|----|---|---|---|---|---|----|----|----|-----------------------|---|
| 2  | 3  | 4  | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | <input type="radio"/> | 0 |
| 2  | 3  | 4  | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | <input type="radio"/> | 0 |
| 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4  | 3  | 2  | <input type="radio"/> | 0 |
| 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4  | 3  | 2  | <input type="radio"/> | 0 |

Strafpunkte (je -5): ☐ ☐ ☐ ☐

☐ 0 + ☐ 0 + ☐ 0 + ☐ 0 - ☐ 0 = GESAMT

☐ Rot / Gelb: von links nach rechts
 ☐ Grün / Blau: von rechts nach links

Kopiere dieses Layout (oder zeichne es auf einem Notizblock nach), um für jeden Spieler einen Block zu erstellen.

## 1 ទិដ្ឋភាពទូទៅ

**Lock & Roll** គឺជាល្បែងគ្រាប់ឡកកាត់ឡើងលឿន សម្រាប់អ្នកលេង ចាប់ពី ២ ទៅ ១០ នាក់ អាយុ ៨ ឆ្នាំឡើងទៅ។ អ្នកលេងគ្រប់រូបចូលរួមគ្រប់វគ្គ ទោះបីជាមិនមែនមេរបស់ខ្លួនក៏ដោយ អ្នកនៅតែអាចរកលេខដើម្បីគូសបាន។ អ្នកណាដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ ក្នុងជួរពណ៌ទាំងបួន ខណៈរៀបរាងពិន្ទុជាកំណើន នោះនឹងឈ្នះ។

## 2 ឧបករណ៍ក្នុងប្រអប់

-  គ្រាប់ឡកពណ៌ស ២
-  គ្រាប់ឡកពណ៌ក្រហម ១
-  គ្រាប់ឡកពណ៌លឿង ១
-  គ្រាប់ឡកពណ៌បៃតង ១
-  គ្រាប់ឡកពណ៌ខៀវ ១
- សន្លឹកកាត់ពិន្ទុ និងខ្មៅដៃ

## 3 គោលដៅ

គូសលេខឲ្យបានច្រើនតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន នៅក្នុងជួរពណ៌ទាំងបួនរបស់អ្នក។ ជួរនីមួយៗផ្តល់ពិន្ទុកាន់តែច្រើន ប្រសិនបើអ្នកគូសបានចម្ងាយឆ្ងាយ ប៉ុន្តែរាល់វេនណាដែលអ្នកគូសមិនកើត វានឹងធ្វើឲ្យអ្នកខាតពិន្ទុ។

## 4 មុនចាប់ផ្តើមលេង

ចែកសន្លឹកកាត់ពិន្ទុ និងខ្មៅដៃ ជូនអ្នកលេងម្នាក់ៗ។ មានច្បាប់មូលដ្ឋានតែមួយគត់ដែលត្រូវចងចាំ៖ នៅក្នុងជួរពណ៌នីមួយៗ អ្នកអាចគូសលេខបានតែតាមទិសដៅដែលបានកំណត់ប៉ុណ្ណោះ មិនអាចថយក្រោយបានឡើយ។ អ្នកមិនចាំបាច់ចាប់ផ្តើមពីលេខដំបូងបំផុតទេ ប៉ុន្តែពេលណាដែលអ្នកលោតរំលងលេខណាមួយ លេខនោះនឹងលែងអាចត្រូវបានគូសទៀតសម្រាប់ជុំដែលនៅសល់។

**គន្លឹះ៖** គូសបន្ទាត់តូចមួយកាត់លេខដែលអ្នករំលង ដើម្បីកុំឲ្យអ្នកភ្លេចហើយគូសវាដោយចៃដន្យនៅពេលក្រោយ។

ក្រហម 2 → 12

លឿង 2 → 12

បៃតង 12 → 2

ខៀវ 12 → 2

## 5 ការលេងមួយវេន

អ្នកលេងដំបូងគេដែលបោះគ្រាប់ឡកបានលេខ ៦ នឹងក្លាយជា **អ្នកបោះគ្រាប់ឡកសកម្ម**។ ក្នុងវេនរបស់ខ្លួន អ្នកបោះគ្រាប់ឡកសកម្មបោះគ្រាប់ឡកទាំងប្រាំមួយ រួចធ្វើសកម្មភាពពីរដូចខាងក្រោម ដោយតម្រៀបលំដាប់ដូចនេះជានិច្ច៖

### សកម្មភាពទី ១ — អ្នកលេងទាំងអស់ចូលរួម

អ្នកបោះគ្រាប់ឡកសកម្មបូកគ្រាប់ឡកពណ៌សទាំងពីរចូលគ្នា ហើយប្រកាសចំនួនសរុបឲ្យឮ។ អ្នកលេងគ្រប់រូប រួមទាំងអ្នកបោះគ្រាប់ឡកសកម្មខ្លួនឯង អាចជ្រើសរើសគូសលេខនោះនៅក្នុងជួរពណ៌មួយក្នុងចំណោមបួន (ឬអាចជ្រើសរើសមិនគូសក៏បាន)។

### សកម្មភាពទី ២ — ប្រាក់រង្វាន់របស់អ្នកបោះគ្រាប់ឡកសកម្ម

មានតែអ្នកបោះគ្រាប់ឡកសកម្មប៉ុណ្ណោះដែលអាចយកគ្រាប់ឡកពណ៌សមួយ បូកជាមួយគ្រាប់ឡកពណ៌ណាមួយ ហើយគូសលេខសរុបនោះនៅក្នុងជួរដែលត្រូវនឹងពណ៌របស់គ្រាប់ឡកនោះ។

## 6 ការចាក់សោជួរពណ៌

ដើម្បីគូសលេខចុងក្រោយនៃជួរណាមួយ (ក្រហម ១២, លឿង ១២, បៃតង ២, ឬខៀវ ២) អ្នកត្រូវតែធ្លាប់គូសលេខផ្សេងទៀតយ៉ាងតិច ៥ ក្នុងជួរនោះរួចហើយ។ នៅពេលអ្នកគូសលេខនោះ សូមគូសសញ្ញាសោដែលនៅជាប់រាងដែរ — នេះមានន័យថាជួរពណ៌នោះត្រូវបានចាក់សោសម្រាប់អ្នកលេងទាំងអស់សម្រាប់ជុំដែលនៅសល់ ហើយគ្រាប់ឡកពណ៌ដែលត្រូវគ្នានឹងត្រូវដកចេញពីល្បែង។

ប្រសិនបើជួរណាមួយត្រូវបានចាក់សោក្នុងអំឡុងសកម្មភាពទី ១ អ្នកលេងផ្សេងទៀតដែលគូសលេខចុងក្រោយ និងសញ្ញាសោក្នុងពេលដំណាលគ្នា ក៏អាចធ្វើបានដែរ ដរាបណាពួកគេធ្លាប់គូសបានយ៉ាងតិច ៥ លេខរួចហើយផងដែរ។ សញ្ញាសោនេះក៏រាប់ជាការគូសមួយបន្ថែមទៀតនៅក្នុងជួរនោះដែរ។

## 7 ចុងបញ្ចប់នៃវគ្គ

នៅពេលអ្នកលេងទាំងអស់រួចរាល់ វេនផ្លាស់ទៅអ្នកលេងនៅខាងឆ្វេង។ អ្នកបោះគ្រាប់ឡកសកម្មថ្មីបោះគ្រាប់ឡកទាំងប្រាំមួយម្តងទៀត ហើយសកម្មភាពទី ១ និងទី ២ ត្រូវធ្វើឡើងវិញម្តងទៀត។

## 8 ការផាកពិន័យ

❌ ប្រសិនបើអ្នកបោះគ្រាប់ឡកសកម្មបញ្ចប់សកម្មភាពទាំងពីរដោយមិនបានគូសលេខណាមួយសោះ គាត់ត្រូវគូសប្រអប់ផាកពិន័យមួយ។ ប្រអប់ផាកពិន័យនីមួយៗខាតពិន្ទុ **-៥ ពិន្ទុ** នៅចុងបញ្ចប់ល្បែង។ អ្នកលេងដែលគ្រាន់តែជ្រើសរើសមិនគូសក្នុងសកម្មភាពទី ១ មិនត្រូវទទួលការផាកពិន័យឡើយ។

## 9 ចុងបញ្ចប់នៃល្បែង

ល្បែងបញ្ចប់ភ្លាមៗនៅពេលដែលព្រឹត្តិការណ៍មួយក្នុងចំណោមនេះកើតឡើង៖

- អ្នកលេងម្នាក់គូសប្រអប់ផាកពិន័យទី ៤ របស់ខ្លួន ឬក៏
- ជួរពណ៌ពីរត្រូវបានចាក់សោ (គ្រាប់ឡកពីរត្រូវបានដកចេញពីល្បែង)។

វាអាចកើតឡើងផងដែរដែលជួរទីបីត្រូវបានចាក់សោក្នុងពេលដំណាលគ្នានឹងជួរទីពីរ — ក្នុងករណីនេះ ល្បែងក៏បញ្ចប់ភ្លាមៗដែរ។

## 10 ការគណនាពិន្ទុ

ជួរពណ៌នីមួយៗផ្តល់ពិន្ទុតាមចំនួនលេខដែលអ្នកបានគូសក្នុងជួរនោះ (សញ្ញាសោរាប់ជាការគូសមួយផងដែរ)។ សូមប្រើតារាងខាងក្រោម៖

| ចំនួនគូស | 1 | 2 | 3 | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 |
|----------|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| ពិន្ទុ   | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55 | 66 | 78 |

បូកពិន្ទុពីជួរទាំងបួនចូលគ្នា រួចដក ៥ ពិន្ទុ សម្រាប់រាល់ប្រអប់ផាកពិន័យដែលបានគូស។ នោះគឺជាពិន្ទុសរុបចុងក្រោយរបស់អ្នក — អ្នកលេងដែលមានពិន្ទុសរុបខ្ពស់បំផុត នឹងឈ្នះល្បែង!

**ឧទាហរណ៍៖** Alison មានលេខគូស ៤ ក្នុងជួរក្រហម (១០ ពិន្ទុ) ៣ ក្នុងជួរលឿង (៦ ពិន្ទុ) ៨ ក្នុងជួរបៃតង រួមទាំងសញ្ញាសោ (៣៦ ពិន្ទុ) និង ៧ ក្នុងជួរខៀវ (២៨ ពិន្ទុ)។ នាងក៏មានប្រអប់ផាកពិន័យពីរដែលបានគូស (-១០ ពិន្ទុ)។ ពិន្ទុសរុបចុងក្រោយរបស់នាងគឺ  $10 + 6 + 36 + 28 - 10 = 70$  ពិន្ទុ។

## 11 លេងជាមួយក្រុមធំ (២-១០ នាក់)

Lock & Roll អាចលេងបានយ៉ាងសប្បាយ ចាប់ពីការប្រកួតតូចមួយចំពោះមុខរវាងអ្នកលេងពីរនាក់ រហូតដល់ជប់ល្បែងធំមួយដែលមានអ្នកលេងដល់ទៅ ១០ នាក់។ ច្បាប់មិនផ្លាស់ប្តូរឡើយ៖ អ្នកលេងគ្រប់រូបអាចគូសលេខរបស់សកម្មភាពទី ១ បានរាល់វេន ទោះមានមនុស្សប៉ុន្មាននាក់នៅតុក៏ដោយ។ នៅពេលមានក្រុមធំ ជួរនានាតែងតែពេញ (និងចាក់សោ) លឿនជាង ព្រោះមានអ្នកលេងច្រើនកំពុងតែស្វែងរកលេខដូចគ្នា — ដូច្នេះសូមតាមដានចំនួនលេខដែលនៅសល់ក្នុងជួររបស់អ្នក ហើយកុំរង់ចាំយូរពេក!

### សន្លឹកកាត់ពិន្ទុ

|    |    |    |   |   |   |   |   |    |    |    |   |
|----|----|----|---|---|---|---|---|----|----|----|---|
| 2  | 3  | 4  | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 0 |
| 2  | 3  | 4  | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 0 |
| 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4  | 3  | 2  | 0 |
| 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4  | 3  | 2  | 0 |

ការផាកពិន័យ (-៥ ក្នុងមួយ៖)

0 +  0 +  0 +  0 -  0 = សរុប

ក្រហម / លឿង៖ គូសពីឆ្វេងទៅស្តាំ  បៃតង / ខៀវ៖ គូសពីស្តាំទៅឆ្វេង

ឥតចម្លងប្លង់នេះ (ឬគួររារាំងឡើងវិញលើសៀវភៅកាត់ត្រាណាមួយ) ដើម្បីធ្វើសន្លឹកសម្រាប់អ្នកលេងគ្រប់រូប។