

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

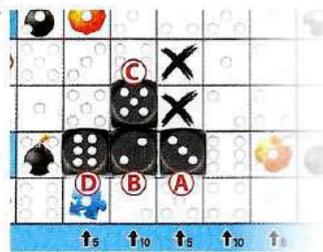
<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



- 1 La case sur laquelle on pose un dé doit être libre (pas de croix).
- 2 Les dés doivent toujours être posés en fonction de leur nombre de points et correspondre aux cases. Un 5 doit donc être posé sur un 5, un 2 sur un 2, mais pas un 3 sur un 1, par ex.
- 3 Chaque joueur doit placer le **premier dé d'un tour** (le dé de départ, pour ainsi dire) à **côté d'une case déjà cochée de son choix, horizontalement ou verticalement**. Au début, il y a seulement les croix de départ pré-imprimées, mais ensuite, les joueurs ont de plus en plus de croix sur leur feuille, si bien qu'il y a de plus en plus de possibilités **pour poser le dé de départ**.
- 4 Les **dés suivants** qu'un joueur prend doivent être placés à **côté de dés déjà posés, horizontalement ou verticalement**. De cette manière, un groupe de dés contigus apparaît chez chaque joueur.
- 5 Lorsqu'un joueur peut prendre un dé, parce qu'il y a sur sa feuille au moins une case correspondante où il peut le poser selon les règles, il est **obligé** de prendre ce dé et de le placer sur sa feuille.

Un tour est terminé quand plus aucun joueur ne peut rendre de dé ou ne veut pas relancer les dés. Un tour est aussi terminé si tous les joueurs sauf un ont passé et que le joueur qui n'a pas passé a joué en dernier.

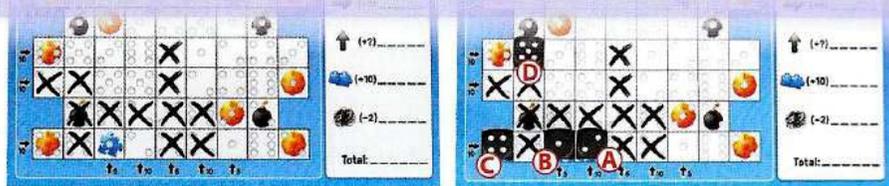
Exemple : Le joueur prend un premier dé, un 3, et place celui-ci sur une case avoisinant l'une des croix de départ (A). Le dé suivant qu'il prend est un 2, il le pose à côté du 3 (B). Il pose le dé suivant, un 5, à côté du 2 (C). Le dernier dé qu'il prend est encore un 6, qu'il place à gauche du 2 (D). Il aurait aussi pu poser le 5 en dessous du 3, ou le 6 à droite du 3.



Encerclé

Il peut arriver qu'un joueur n'ait plus aucune case à sa disposition à côté du ou des dés déjà placés pour poser un (autre) dé. Le ou les dés sont alors entourés de croix, du bord du plateau de jeu ou d'autres obstacles, comme par ex. une serrure pas encore déverrouillée (cf. « Cases spéciales »), c'est-à-dire **encerclé**. Dans ce cas — **et seulement dans ce cas** — le joueur peut « sauter ». Sauter signifie qu'il pose le dé suivant sur une case libre à côté d'une croix de son choix sur sa feuille. Bien sûr, là aussi, le dé doit correspondre au nombre de points de la case, mais il ne doit pas obligatoirement y avoir de contact avec les dés déjà posés. Le joueur « saute » en quelque sorte à un autre endroit de sa feuille et commence ainsi un deuxième groupe de dés. Le dé posé fonctionne par conséquent comme nouveau dé de départ, à côté duquel le joueur devra ensuite poser d'autres dés durant le reste du tour. S'il se retrouve encerclé ici aussi par la suite, le joueur pourra à nouveau « sauter » et entamer un troisième (ou quatrième, cinquième, etc.) groupe de dés. Dans tous ces cas-là, le joueur termine son coup déverrouillé e.

Exemple : Le joueur prend un premier dé, un 2, et place celui-ci à côté de croix déjà présentes (A). Son dé suivant, un 1, doit être posé à côté du 2 (B). Comme ce dé est à présent encerclé entre les croix et le bord du plateau, le joueur peut « sauter » avec le dé suivant. Il prend un 4 et recommence du début en plaçant celui-ci sur une case avoisinant une croix (C). Comme il n'y a de nouveau plus aucune case libre à côté du dé, le joueur doit encore sauter. Le dé suivant qu'il prend est un 5, qu'il pose à côté d'une croix (D), recommençant encore du début.



2

Aucun dé ne convient

Quand un joueur ne peut poser aucun des dés en respectant les règles — et seulement dans ce cas — il doit choisir entre relancer les dés ou passer.

Relancer les dés

Si le joueur décide de relancer les dés, il prend tous les dés qui se trouvent encore au centre de la table et les lance à nouveau. Il peut obtenir ainsi un assortiment de dés plus favorable pour lui. Si, après ce nouveau lancer de dés, il y a au moins une possibilité pour lui de poser un dé, le joueur doit prendre le dé correspondant. Si, après le nouveau lancer de dés, il ne peut toujours pas poser de dé en respectant les règles, il doit, en guise de **sanction**, remettre au centre de la table un dé de son choix parmi ceux déjà placés sur sa feuille, en sachant que le nombre de points indiqué par le dé remis sur la table ne doit pas être modifié. Il peut arriver, dans des cas rares, qu'un joueur ne puisse pas remettre de dé sur la table parce qu'il n'a aucun dé sur sa feuille.

Le joueur ayant décidé de relancer les dés reste dans la partie, quelle que soit l'issue du lancer. Lorsque c'est à nouveau à lui de jouer, il peut prendre un dé ou opter une nouvelle fois pour un lancer de dés s'il ne peut prendre aucun des dés disponibles.

Exemple : Après avoir choisi un 3 pour son premier dé, le joueur place son dé suivant, un 1, à côté du 3. Ensuite, il prend un 4 et le place à côté du 3. Comme les autres joueurs ont pris entre-temps tous les autres dés qui auraient pu lui convenir et qu'il n'y a plus de 2 ou de 6 au centre de la table, le joueur peut décider s'il relance les dés ou s'il passe son tour. Il relance les dés et n'a pas de chance, car il n'obtient toujours pas de 2 ni de 6. Il doit donc remettre l'un de ses dés au centre de la table. Dans l'espoir de pouvoir le reprendre ensuite lorsque ce sera à nouveau à lui de jouer, il remet son 3 sur la table. Il est autorisé d'enlever un dé qui aurait pour conséquence que deux dés soient séparés d'une case vide. Par la suite le joueur peut placer son dé à côté de l'un de ces deux dés.



Passer

Si un joueur décide de passer la main, il est éliminé du tour en cours et ne peut plus prendre de dé. Pour indiquer qu'il est éliminé, il pose son crayon sur sa feuille. Si, au contraire, un joueur a lancé les dés, il reste toujours dans la partie indépendamment du résultat de son lancer.

Plus qu'un seul joueur

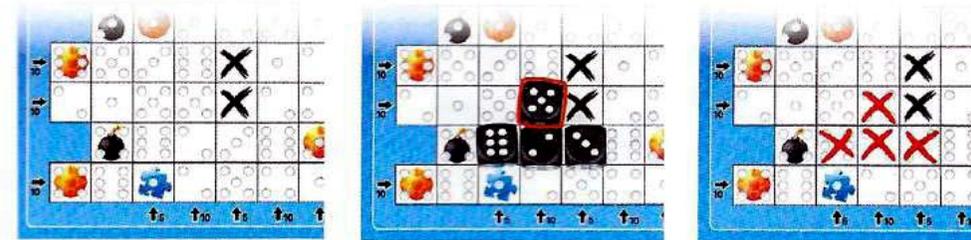
Lorsque tous les joueurs ont passé la main sauf un, ce joueur a encore un — et un seul — coup à jouer. Il peut soit prendre un dé au centre de la table, soit relancer les dés ou passer si aucun des dés disponibles ne convient pour être posé sur sa feuille. Le tour se termine après lui, même s'il n'a pas passé et s'il pourrait encore prendre des dés.

3

Cocher des cases

Lorsque tous les joueurs ont passé ou qu'il n'y a plus aucun dé au centre de la table ou que le dernier joueur actif a terminé son dernier coup, le tour en cours s'achève et on commence à cocher des cases. Chaque joueur **marque d'une croix toutes les cases sur lesquelles se trouve actuellement un dé**.

Exemple : Le tour d'un joueur pourrait se présenter ainsi. Le joueur a pris un premier dé, un 5 (marqué en rouge), et l'a posé à côté de l'une des croix de départ pré-imprimées. Le dé suivant qu'il a choisi est un 2, il a posé celui-ci à côté du 5. Il a placé ses dés suivants, le 3 et le 6, à côté du 2. Tous les dés forment un groupe de dés contigus. À la fin du tour, le joueur marque d'une croix les quatre cases sur lesquelles se trouvaient les dés.



Fin de la partie

La partie se termine dès que toutes les manches ont été jouées. On procède au calcul des points : chaque joueur note les points obtenus pour toutes les cases spéciales qu'il a atteintes et les additionne. Les bombes et les petits tas donnent des points négatifs.

Le joueur qui a réussi à totaliser le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est celui des joueurs concernés qui a le moins de croix sur sa feuille qui gagne. Si l'on ne peut toujours pas déterminer clairement de gagnant, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Cas particuliers rares

- Si jamais un joueur ne peut plus poser aucun autre dé en respectant les règles (même pas en relançant les dés), alors qu'il y a encore des cases libres sur sa feuille, alors le tour se termine prématurément pour ce joueur.
- Dans le cas extrêmement rare où un joueur a coché ou recouvert de dés toutes les cases de sa feuille, **la partie se termine prématurément** une fois le tour actuel terminé.

Cases

Sur la feuille, il n'y a pas seulement des cases blanches normales, mais aussi des cases spéciales.

L'effet des cases spéciales se produit

- directement lorsqu'on pose les dés
- à la fin d'un tour (au moment de cocher les cases)
- ou à la fin de la partie.

Effets se produisant au cours de la partie (en posant un dé)



La case spéciale « clé » sert à « ouvrir » une case avec une serrure durant la suite de la partie : un joueur ne peut poser un dé sur une case « serrure » que s'il a déjà coché lors d'une manche précédente la clé correspondante. Avec une clé, un joueur ne peut ouvrir que la serrure de la même couleur.

4



Sur la case spéciale « serrure », le joueur peut poser un dé **uniquement** s'il a déjà coché sur sa feuille la clé de la même couleur. Sans croix sur la case « dé » correspondante, on ne peut pas poser de dé sur la case « serrure ». **Important** : Si un dé se trouve sur la serrure à ce moment-là, ce n'est pas suffisant. La clé doit obligatoirement être déjà cochée.

Effets se produisant à la fin d'un tour (au moment de cocher les cases)



La case spéciale « bombe » déclenche les événements suivants, mais seulement à la fin d'un tour (au moment de cocher les cases) : le joueur qui a posé un dé sur la bombe y inscrit une croix de façon normale. Toutes les autres joueurs doivent à présent gribouiller la bombe correspondante sur leur propre feuille (pour la « faire exploser »). Cette case ne pourra plus être cochée durant le reste de la partie, ni recouverte d'un dé. Si, à la fin d'un tour, plusieurs joueurs ont posé un dé sur la même case « bombe », tous ces joueurs peuvent faire une croix, tandis que les autres joueurs doivent gribouiller la case. Les cases gribouillées (explosées) donnent à la fin de la partie le nombre de points négatifs indiqué sur la feuille.



La « fusée » décolle à la fin d'un tour (au moment de cocher les cases). Cela signifie que le joueur qui coche une case « fusée » doit immédiatement faire **1 autre croix sur une planète de son choix**.

ATTENTION :



Au niveau 4, il n'y a qu'avec une fusée que les joueurs ont la possibilité d'entrer dans des zones de leur feuille autrement inaccessibles. À partir du tour suivant, ils peuvent se déployer à partir de la planète, puisque la planète est à présent une case cochée.



À la fin d'un tour (au moment de cocher les cases), le ou les joueurs qui ont un dé posé sur le drapeau peuvent entourer les points ainsi obtenus. Si aucun autre joueur n'avait atteint le drapeau jusqu'alors, le ou les joueurs entourent le premier nombre de l'indicateur de points, tandis que tous les autres joueurs rayent celui-ci sur leur feuille. Le joueur qui, plus tard dans la partie, atteint le drapeau en deuxième reçoit le deuxième nombre de points indiqué (ou le plus élevé encore disponible) et ainsi de suite.



Si plusieurs joueurs ont un dé sur le drapeau à la fin d'un tour, tous ces joueurs reçoivent les points correspondants. Les autres joueurs rayent alors autant de nombres qu'il y a de joueurs ayant atteint le drapeau. Ainsi, si deux joueurs ont atteint en premier le drapeau simultanément, ils entourent tous les deux le 10, tandis que les autres joueurs barrent le 10 et le 6. Au niveau 4, il y a deux drapeaux de couleurs différentes, dont les points sont comptés séparément.

Effets se produisant à la fin de la partie



La case spéciale « pierre précieuse » existe en différentes couleurs. À la fin de la partie, chaque case « pierre précieuse » cochée rapporte le nombre de points indiqué sur la feuille.



Au bord de certaines rangées et colonnes se trouvent des flèches avec un nombre. À la fin de la partie, chacune de ces rangées ou colonnes qui sont **complètement remplies de croix** rapporte le nombre de points indiqué.



Il y a toujours plusieurs cases spéciales « puzzle » sur une feuille. Si un joueur a réussi, à la fin de la partie, à cocher toutes les pièces de puzzle de la même couleur présentes sur la feuille, il reçoit le nombre de points correspondant indiqué sur la feuille. Il y a des pièces de puzzle de deux couleurs différentes, pour lesquelles on ne compte les points que si elles sont associées correctement à celles de la même couleur.



Si toutes les cases de la zone entourée de noir ont été cochées, le joueur reçoit le nombre de point indiqué.



La case spéciale « petit tas » donne des points négatifs à la fin de la partie si elle est cochée. Il peut arriver qu'au cours d'un même tour, un dé se trouve sur la case et qu'il puisse ensuite être enlevé, en raison d'un coup raté. Dans ce cas, la case n'est pas cochée et ne donne pas de points négatifs au joueur à la fin de la partie. C'est seulement si un dé se trouve sur la case à la fin du tour qu'elle doit être cochée.

Partie en solo

Si vous n'avez pas d'autres joueurs sous la main, « Dizzle » peut également très bien se jouer tout seul. Dans la partie en solo aussi, il s'agit de cumuler le plus de points possible. La partie se termine au bout de 10 manches. Les règles restent inchangées à quelques détails près.

Le joueur a besoin de 8 dés, plus **2 dés supplémentaires** qu'il devra toujours garder séparés des 8 dés. Les 8 dés forme l'ensemble A dans lequel le joueur peut sans cesse prendre un dé. Les 2 dés supplémentaires simulent les autres joueurs et forme l'ensemble B.

Après chaque dé que le joueur a pris et posé sur sa feuille, il doit encore lancer **les 2 dés supplémentaires gardés à part**. Ces dés indiquent quels dés (au maximum deux) doivent être enlevés de l'ensemble A. Ainsi, quand le joueur a obtenu un 1 et un 4 au lancer des deux dés, il doit enlever un 1 et un 4 de l'ensemble A, à condition que ces nombres y soient présents. Si un nombre n'est pas présent dans l'ensemble A le joueur a de la chance et n'a pas besoin d'enlever de dé. Si les deux dés indiquent le même nombre, deux dés avec ce même nombre (à condition qu'il y en ait) sont enlevés de l'ensemble A.

Une bombe cochée rapporte **2 points supplémentaires** dans la partie en solo.

Le tableau ci-dessous permet de savoir si un joueur a bien joué ou non à « Dizzle » en cochant ses cases.

Level 1	Level 2	
> 80	> 90	★★★★ Bravo ! Tu es une superstar de Dizzle !
71 - 80	81 - 90	★★★★ Wahou ! Tu es à deux doigts de monter sur le podium des meilleurs joueurs de Dizzle.
61 - 70	71 - 80	★★★☆☆ Tu es un vrai dizzler ! Ça ne peut pas être dû qu'à la chance aux dés !
51 - 60	61 - 70	★★☆☆☆ Pas mal ! Mais tu es encore loin d'être une superstar de Dizzle !
41 - 50	51 - 60	★☆☆☆☆ La seule chose positive, c'est qu'il y a encore deux niveaux moins bon.
31 - 40	41 - 50	★☆☆☆☆ Eh bien, on ne peut pas encore dire que ce soit un résultat époustouflant !
< 31	< 41	☆☆☆☆ Complètement raté pour ce coup-là ! As-tu lancé des dés à coudre à la place des dés ?



La maison d'édition et l'auteur remercient non seulement tous les joueurs qui ont testé le jeu, mais aussi tous les lecteurs des règles. En particulier Philine Scheel, Jonas Schmedtmann et Claudia Rothdauscher.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Sous réserve de modifications



Un passionnant jeu de lancer et de pose de dés de Ralf zur Linde pour 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans

8+ 1-4 ca. 20 min

Matériel

- ✗ 1 bloc avec 4 niveaux différents
- ✗ 13 dés
- ✗ 4 crayons



But du jeu

Chaque joueur place des dés sur sa feuille, sur des cases avec le même nombre de points et marque chacune de ces cases d'une croix à la fin de chaque tour. Les joueurs accumulent ainsi de plus en plus de croix sur leur feuille. Certaines cases donnent droit à actions spéciales ou rapportent des points supplémentaires à la fin de la partie. Le nombre de tours dépend du nombre de joueurs. Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin.

Préparatifs

Les joueurs choisissent ensemble un niveau de jeu. Chaque joueur reçoit une feuille correspondant à ce niveau. Chaque joueur prend en outre un crayon, avec lequel il fera des croix sur sa feuille au cours de la partie. En fonction du nombre de joueurs, on a besoin d'un certain nombre de dés pour la partie :

un joueur = 8 dés trois joueurs = 10 dés
deux joueurs = 7 dés quatre joueurs = 13 dés

Tous les dés non utilisés sont remis dans la boîte du jeu. Le joueur le plus jeune commence la première manche.

Déroulement de la partie

Manches et tours

En fonction du nombre de joueurs, la partie se déroule en un certain nombre de manches. Une manche comporte autant de tours qu'il y a de joueurs :

un joueur = 10 manches trois joueurs = 4 manches
deux joueurs = 6 manches quatre joueurs = 3 manches



Une fois qu'un joueur a lancé les dés, il le marque sur son indicateur de manches en cochant d'abord pour lui la manche n°1. La fois suivante où c'est à lui de commencer à lancer les dés, il coche sur sa feuille la manche n°2, etc. Lorsque chaque joueur a lancé une fois les dés dans le sens des aiguilles d'une montre, une manche est terminée. Chaque joueur a alors coché la manche correspondante sur sa feuille.

Placer les dés

Le joueur de départ lance tous les dés en même temps. Ensuite, pour avoir une meilleure vue d'ensemble, il les trie en fonction du nombre de points obtenus, dans l'ordre croissant. En commençant par le joueur de départ, **chaque joueur, à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, prend 1 dé et 1 seul** et le place sur une case indiquant le même nombre de points. Les règles suivantes doivent être respectées :





Effet Volcan au Niveau 7

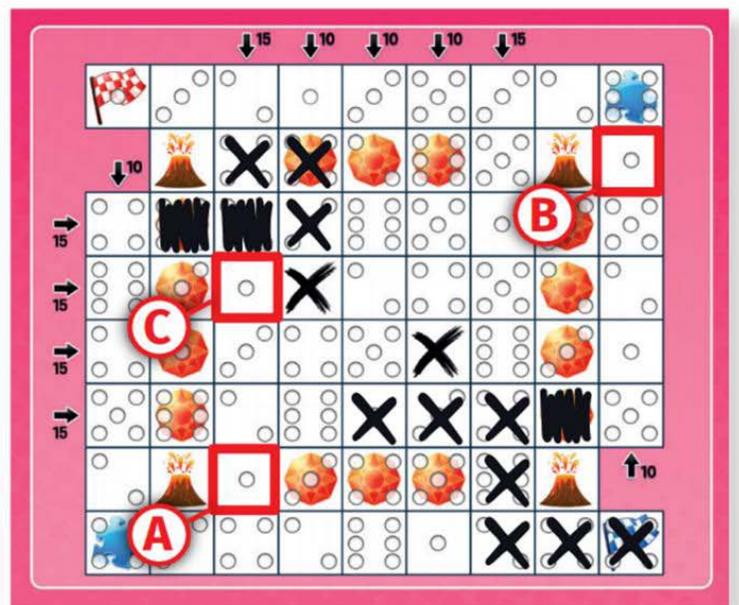


Au début de chaque tour du niveau 7, le volcan entre en éruption. Pour ce faire, le joueur actif lance un seul premier dé (avant de lancer tous les autres dés) qui indiquera en quelle direction la lave se propage. Ce résultat de dé s'applique à tous les joueurs. Chaque joueur doit maintenant sélectionner une seule case sur sa feuille, dont le numéro correspond au résultat du « dé de lave », qui est adjacente à un volcan ou à une case avec de la lave, et qui ne contient pas encore de croix. Chacun noircit ensuite cette case pour indiquer que la lave l'a atteinte. Si le joueur a le choix entre plusieurs cases qui conviendraient au « dé de lave », il est libre de choisir la case de son choix. La lave ne traverse pas les cases contenant une croix et les joueurs peuvent donc bloquer les coulées de lave de cette manière. Si un joueur n'a pas de case adjacente avec le résultat du « dé de lave », il a eu de la chance et ne noircit pas de case. Une case de lave ne peut pas être occupée par un dé, et ne compte pas comme une case "cochée". Les cases de lave peuvent donc empêcher de gagner les points de lignes, de colonne, ou d'autres éléments. Après l'éruption volcanique, le jeu continue comme d'habitude, le joueur actif lançant tous les autres dés, etc.

Exemple : Au cours des trois premiers tours, les résultats de « dés de lave » ont été « 6 », « 2 » et « 1 ». Les joueurs ont donc noirci les cases atteintes par la lave. Au quatrième tour, le « dé de lave » indique « 1 ». Le joueur A a de la chance, car il n'a pas de case « 1 » libre à côté d'un volcan ou d'une case de lave, et n'est donc pas affecté à ce tour. Le joueur B a moins de chance. Il doit noircir une des cases entourées de rouge, comme indiqué, soit l'une des cases juste à côté d'un volcan (A ou B), soit une case située à côté d'une coulée de lave (C).



Joueur A



Joueur B



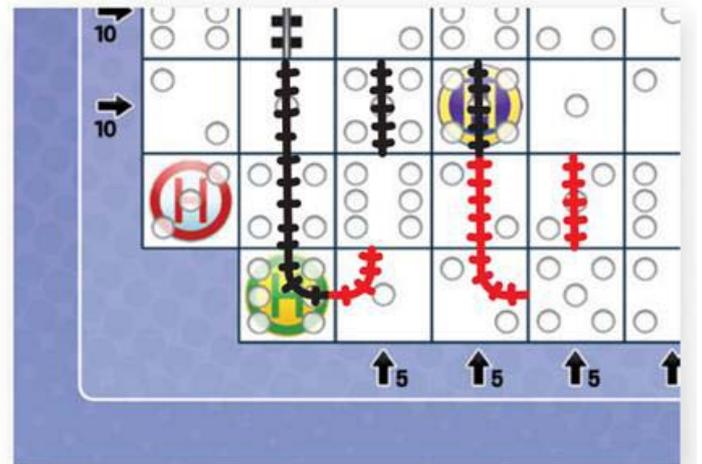
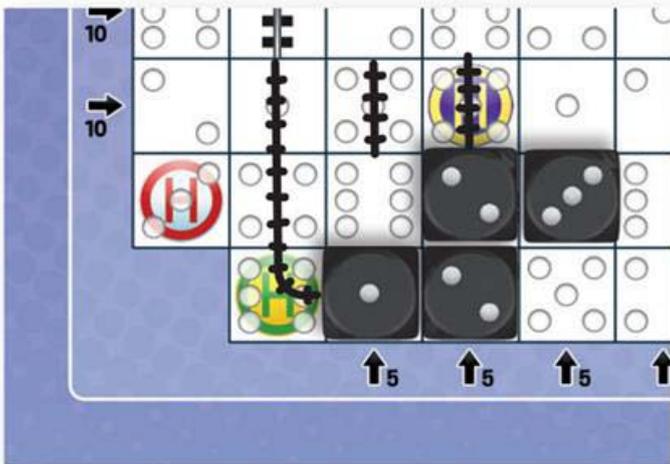
Voies ferrées au Niveau 8

Au niveau 8, on ne trace plus de croix sur la feuille de jeu, mais des voies ferrées. À la fin d'un tour, chaque joueur trace une voie ferrée sur les cases de sa feuille où il a placé des dés. Le joueur peut décider de tracer une voie droite (horizontale ou verticale) ou un virage à 90° d'un bord à un autre bord adjacent. Les tracés possibles :



Il n'y a pas d'obligation de tracer des voies en continu. Il est possible de faire des tracés anticipant de futures connections. Comme pour tous les autres niveaux, le premier dé de chaque tour doit être placé à côté d'une case déjà marquée. L'orientation de la voie ferrée est sans importance.

Exemple : Après avoir retiré les 4 dés qu'il a placés, le joueur trace les voies ferrées indiquées en rouge. Lors d'un tour ultérieur, il pourra tracer une voie verticale sur la case « 6 » et un virage sur la case « 5 » afin de relier ses voies déjà tracées. S'il place un dé sur la case 6, il pourra ensuite placer le dé suivant sur une autre case à côté d'un tracé puisque le dé sera alors entouré.



Les gares ne rapportent des points que si elles font partie d'une voie ferrée entièrement terminée et bouclée. Les gares sur des tracés non terminés ne rapportent aucun point.



Chaque tracé sur une voie non terminée (qui ne boucle pas) rapporte 1 point.



Chaque tracé sur une voie terminée (bouclée) rapporte 2 points.



Pour la plus longue voie ferrée terminée (bouclée) de chaque joueur, chaque case rapporte 3 points au lieu de 2 points. S'il existe deux voies de même plus grande longueur, comptez 3 points par case pour une des voies et 2 points par case pour l'autre voie.

Les tracés déjà imprimés sur la feuille sont toujours inclus lors des décomptes.

→ 15									
→ 15									

↑₅ ←₅ ←₅ ←₅ ←₅ ←₅ ←₅ ←₅ ←₅ ←₅

↑₁₀ ↑₁₀ ↑₁₀ ↑₁₀

(+3) _____

(+2) _____

(+?) _____

(+?) _____

(+10) _____

(+10) _____

(-2) _____

Total: _____

↓₅ ←₅ ←₅ ←₅ ←₅ ←₅ ←₅ ←₅ ←₅ ←₅

↑₁₀ ↑₁₀

(+1) _____

(+3) _____

(-3) _____

(+X) _____

(+X) _____

(+10) _____

(+15) _____

10 - 6 - 3 - 1

10 - 6 - 3 - 1

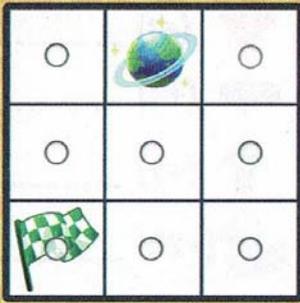
Total: _____

									← 10
									← 10
	↑ 10		↑ 5		↑ 5		↑ 10		

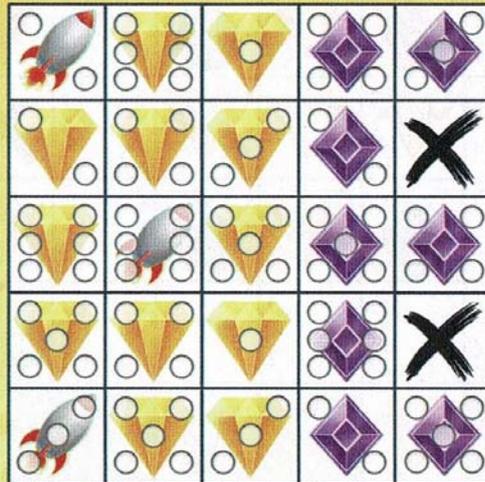
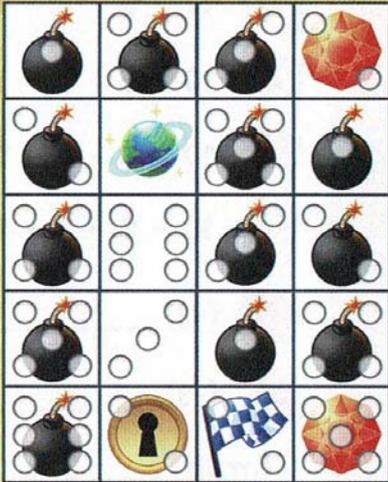
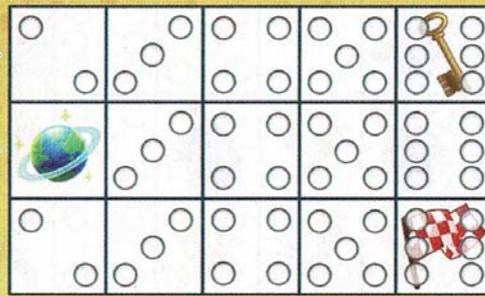
(+1) _____
 (+?) _____
 (+?) _____
 (+20) _____
 10 - 6 - 3 - 1
 10 - 6 - 3 - 1
 10 - 6 - 3 - 1
 10 - 6 - 3 - 1
 (-2) _____
 (-3) _____
Total: _____

		↓ 15	↓ 10	↓ 10	↓ 10	↓ 10	↓ 15		
↓ 10									
→ 15									
→ 15									
→ 15									
→ 15									
									↑ 10

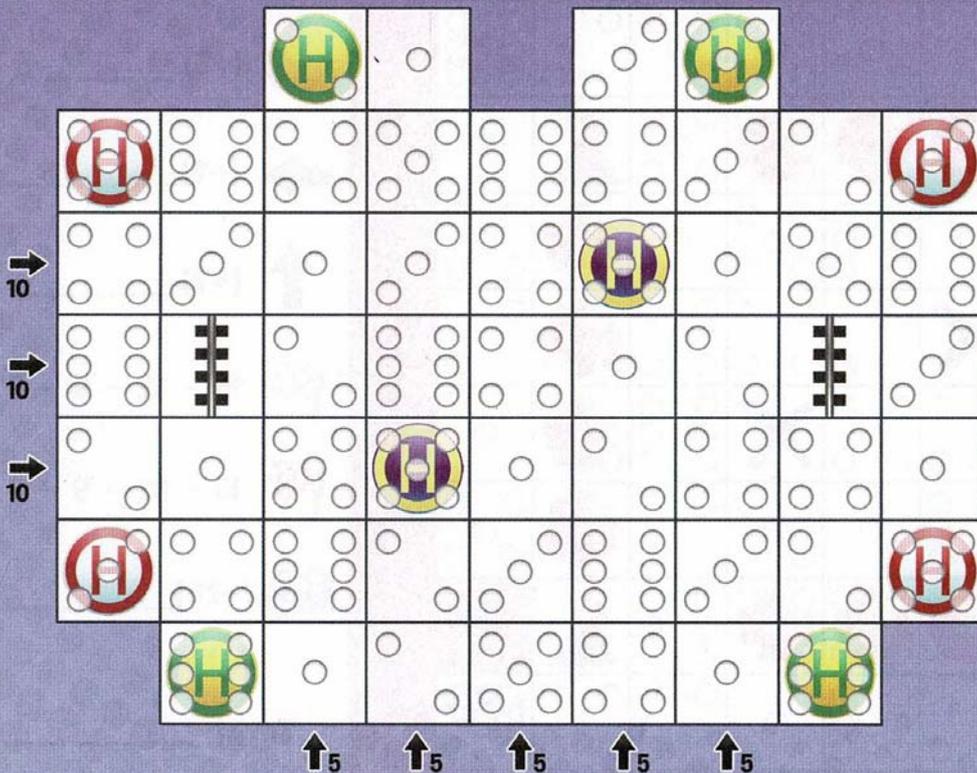
(+3) _____
 (+?) _____
 (+?) _____
 15 - 12 - 9 - 6
 15 - 12 - 9 - 6
 (+20) _____
Total: _____



10
10
10



- (+1) _____
- (+2) _____
- (+3) _____
- (+?) _____
- (+30) _____
- 10 - 6 - 3 - 1
- 10 - 6 - 3 - 1
- 10 - 6 - 3 - 1
- (-2) _____
- Total:** _____



10
10
10

↑5 ↑5 ↑5 ↑5 ↑5

- (+2) _____
- (+3) _____
- (+5) _____
- (+?) _____
- (+?) _____
- (x1) _____
- (x2) _____
- (x3) _____
- Total:** _____