

**4-WAY**

COUNTDOWN™

WARNING:
CHOKING HAZARD - Small Parts.
Not for Children under 3 years.

OBJECT OF GAME

The first player to flip up all 10 keys on his/her side of the 4-Way Countdown game board wins the game.

PLAY

1. Players lay down all 10 keys on their sides of the 4-Way Countdown unit.
2. Players each roll one die to determine who goes first. Player with the highest roll will begin the game. Play then moves to the left.
3. The first player rolls the dice in the center of the game board (in the middle of the four sets of keys.)
The two numbers rolled must be converted into one number by using any of the following methods:

EXAMPLE 1 If a player rolls a 2 and a 4 on the dice, she/he has the following options:

ADD: $2 + 4 = 6.$ Player may flip up the 6 key

SUBTRACT $4 - 2 = 2.$ Player may flip up the 2 key

MULTIPLY $4 \times 2 = 8.$ Player may flip up the 8 key

DIVIDE $4 \text{ divided by } 2 = 2$ Player may flip up the 2 key

EXAMPLE 2 If a player rolls a 5 and a 3 there are only two options:

ADD $5 + 3 = 8$ Player may flip up the 8 key

OR

SUBTRACT $5 - 3 = 2.$ Player may flip up the 2 key

ROLL DOUBLE 6 If a player rolls a double six she/he must flip all of his keys back down and start over.

ROLL AN 11 If a player rolls a 6 and a 5 it may be counted as a 1 (using the subtraction option) OR as an 11. If counted as an 11, the player may take any opponent of their choice flip all of their keys back down and make them start over.

JUNIOR PLAY VERSION

PLAY

Play is the same as the adult version except a player has only two options after roll.

ADDITION A player may add up the two numbers on the dice to determine the number key to be flipped.

OR

SCORE KEYS A player may use both numbers on the dice and flip two keys.

EXAMPLE: If the player rolls a 5 on one die and a 3 on the other, she/he may turn over the 5 key and the 3 key
OR
she/he may add the $5 + 3$ and flip only the 8 key.

IMPORTANT: Players must use both numbers rolled on a turn except when a double is rolled. For example, if a 3 and a 5 are rolled and the player has already flipped over the 8 and the 3 key in previous turns, the player cannot flip the 5 key on that turn because both dice must be used. If two 5's are rolled and the 10 key has already been flipped, the player can still flip over the 5 key.

ROLLING DOUBLE 6 or ROLLING AN 11 has the same outcome as in the adult version.

EL OBJETIVO DEL JUEGO

El primer jugador en levantar todas las 10 llaves de su lado de juego, gana el juego.

EL JUEGO

1. Los jugadores se aseguran que todas las llaves estén así abajo.
2. Cada jugador lanza un dado para determinar quién comienza primero. El jugador con el número más alto comienza el juego. El juego continúa así a la izquierda.
3. El primer jugador lanza los dados en el centro del juego. Los dos números que son lanzados deben de ser convertidos en un número, usando los métodos que siguen.

EJEMPLO 1

Si el jugador lanza un 2 y un 4, el/ella tiene las siguientes opciones:

SUMAR: $2 + 4 = 6$. El jugador puede levantar la llave del número 6.

RESTAR: $4 - 2 = 2$. El jugador puede levantar la llave del número 2.

MULTIPLICAR: $4 \times 2 = 8$. El jugador puede levantar la llave del número 8.

DIVIDIR: 4 dividido entre 2 = 2 . El jugador puede levantar la llave del número 2.

EJEMPLO 2

Si el jugador lanza un 5 y un 3 solo ahí dos opciones:

SUMAR: $5 + 3 = 8$. El jugador puede levantar la llave del número 8.

RESTAR: $5 - 3 = 2$. El jugador puede levantar la llave del número 2.

LANZA DOBLE 6 Si el jugador lanza un doble seis el/ella debe bajar todas sus llaves y comenzar de nuevo

LANZA UN 11 Si el jugador lanza un 6 y un 5, el/ella puede contarlos como un 1 (usando la opción de restar $6 - 5 = 1$) O como un 11 (usando la opción de sumar $6 + 5 = 11$). Si lo cuenta como un 11, el jugador que lanzó el 11 elige a cualquier otro jugador y ese jugador debe de bajar todas sus llaves y comenzar de nuevo.

VERSIÓN DE JUEGO PARA JÓVENES

JUEGO

Esta versión de juego es igual que la versión de adultos, excepto que en esta versión el jugador solamente tiene dos opciones con los números que son lanzados.

SUMAR El jugador puede sumar los dos números para determinar la llave que será levantada.

NUMEROS El jugador puede usar los dos números de los dados y levantar las dos llaves.

EJEMPLO: Si el jugador lanza un 5 en un dado y un 3 en el otro, el/ella puede levantar la llave número 5 y la llave número 3 O el/ella puede sumar el $5 + 3 = 8$ y levantar la llave número 8.

IMPORTANTE: El jugador debe de usar los dos números que fueron lanzados en cada turno, excepto cuando un doble sea lanzado. Por ejemplo, si un 3 y un 5 son lanzados y el jugador ya tiene la llave número 8 y 3 levantadas, a resultado de turnos anteriores, este jugador NO puede levantar la llave número 5 en ese turno, porque los dos dados deben de ser usados. Si el jugador lanza dos 5 y la llave número 10 ya está levantada, el jugador sí puede levantar la llave número 5.

LANZANDO UN DOBLE 6 O LANZANDO UN 11: Tiene los mismos resultados que en la versión de adultos.