

Een spel van Otmar Bettscheider en Karin Herrman  
 2-4 spelers  
 vanaf 8 jaar  
 duur: ± 25 minuten

Er liggen 40 gekleurde dobbelstenen op tafel. Iedere speler heeft drie opdrachtenkaarten voor zich liggen. Iedereen speelt tegelijkertijd. Wie kan de meeste dobbelstenen op zijn kaarten leggen en maakt hierbij de minste fouten?

## Spelmateriaal

40 dobbelstenen in 10 verschillende kleuren



84 opdrachtenkaarten met 6 verschillende soorten opdrachten:



Streefdoel - 12 kaarten

Toren van twee - 12 kaarten

Reeks van drie - 12 kaarten



Ketting - 12 kaarten



Duo's en trio's - 12 kaarten



Verwarring - 24 kaarten

1 scoreblok

## Spelvoorbereiding

- De dobbelstenen worden in het midden van de tafel gelegd, zodat ze voor alle spelers goed bereikbaar zijn. Je legt de dobbelstenen het beste op een doekje of een servet: zo begrenst je de dobbelsteenzone.
- De opdrachtenkaarten worden gesorteerd volgens soort opdracht en met de rugzijde naar boven, in zes stapels klaargelegd (dobbelaar bij de keuze van de opdrachten).
- Keuze van de opdrachten: iedere speler dobbelt met drie willekeurige dobbelstenen tot hij drie verschillende waardes heeft gedobbeld. Daarna neemt de speler de overeenkomstige opdrachtenkaarten van de stapels met opdrachten en legt ze open voor zich neer. Daardoor heeft iedere speler drie verschillende opdrachtenkaarten.  
*Voorbeeld: Otto gooit een 1-1, een 1-2 en een 3-3: hij neemt een kaart van opdrachtenstapel twee, drie en zes.*
- Scoreblok en potlood worden klaargelegd.

Speel je dit spel voor het eerst?

Om de opdrachten te leren kennen, raden we aan om de keuze van de opdrachtenkaarten te laten vallen en een kennismakingsronde te spelen met gelijke opdrachten voor iedereen. Begin met opdrachtenkaarten 1, 2 en 6. Speel met opdrachtenkaarten 3, 4 en 6 wanneer duidelijk is wat je moet doen.

## Spelverloop

Zodra alle spelers hun drie opdrachtenkaarten voor zich hebben, kun je starten. Alle spelers nemen enkele dobbelstenen en laten ze gelijktijdig in het midden van de tafel vallen, zodat ze op een kleine ruimte liggen en door iedereen gezien kunnen worden. Dobbelstenen die van de tafel vallen of niet door iedereen gezien kunnen worden, leg je goed zichtbaar in het midden van de tafel.

Bij 'START' beginnen de spelers de zoektocht naar de passende dobbelstenen en leggen ze die op hun opdrachtenkaarten. Daarbij moeten de spelers op het volgende letten:

- Je mag slechts met één hand spelen en slechts één dobbelsteen in je hand hebben.
- De spelers moeten de genomen dobbelstenen meteen op hun opdrachtenkaart afleggen. Een genomen dobbelsteen mag niet meer teruggelegd worden. Neem je per ongeluk een dobbelsteen die op geen enkele kaart past, dan leg je die dobbelsteen **NAAST** een willekeurige, eigen kaart. Op het einde van het spel levert dit 1 minpunt op voor de kaart waar hij naast ligt.
- De dobbelstenen mogen niet gedraaid worden. Valsspelen wordt bestraft.
- Een eenmaal geplaatste dobbelsteen mag niet meer verplaatst worden.  
Uitzondering: 'Toren van twee' - Bij deze opdrachtensoort mag je eerst de bovenste dobbelsteen nemen en tijdelijk naast je kaart leggen, vooraleer je de onderste dobbelsteen neemt en op je kaart legt.

## Einde van een ronde

Een speler mag een ronde beëindigen door om op het even welk moment 'STOP!' te roepen. Niemand mag nu nog dobbelstenen nemen. Wie op het moment dat er 'STOP!' geroepen wordt, nog een dobbelsteen in zijn handen heeft, mag die dobbelsteen nog op een opdrachtenkaart leggen.

Iemand roept pas 'STOP!' als hij denkt dat er geen passende dobbelstenen meer beschikbaar zijn.

Pas op: Wanneer een speler de ronde beëindigt, dan controleren de andere spelers of de speler die stop riep, toch nog dobbelstenen op zijn kaarten had kunnen leggen.

Voor elke dobbelsteen die nog gevonden wordt, krijgt de speler één minpunt. Zijn er geen dobbelstenen meer te vinden door de anderen, dan krijgt hij twee bonuspunten.

## Valsspelen (of de Imad-regel\*)

Wie bij het valsspelen betrapt wordt, krijgt deze ronde geen punten.

\* Voor onze vriend Imad, die in alle rust en met grote concentratie, de dobbelstenen draait tot ze passen.

## Puntentelling

Op het einde van een beurt worden alle kaarten van de spelers gewaardeerd. Je begint met de speler die 'STOP!' riep.

### Pluspunten

- 'STOP!' roepen zonder extra dobbelstenen die op de kaart gelegd worden door andere spelers = 2 punten.
- Elke juist geplaatste dobbelsteen = 1 punt. Uitzondering: voor elke volledige 'Toren van twee' krijg je slechts 1 punt.
- Wanneer een opdrachtenkaart met het maximum van de punten gewaardeerd wordt, krijg je een bonuspunt. Voorbeelden:  
**Ketting:** zes dobbelstenen zorgen voor een aaneengesloten reeks van één tot zes. Voor deze opdrachtenkaart krijg je 6 punten + 1 bonuspunt = 7 punten.  
**Streefdoel:** hier krijg je een bonuspunt als je het streefdoel (getal in het midden van de kaart in een cirkel) precies bereikt.  
**Toren van twee:** als er op alle 9 vlakken 9 torens van twee correct geplaatst zijn, krijg je 9 punten + 1 bonuspunt = 10 punten.

### Minpunten

Er wordt 1 punt afgetrokken:

- voor iedere dobbelsteen die verkeerd gelegd wordt (ook voor dobbelstenen die naast de kaart gelegd werden);
- voor iedere geplaatste dobbelsteen waarbij nog meer dobbelstenen geplaatst moeten worden om de opdracht af te maken (opdracht werd dus niet afgewerkt);
- bij de opdracht 'Streefdoel': voor iedere dobbelsteen waarvan het aantal ogen tot overschrijding van het streefdoel leidt;
- bij de opdracht 'Ketting': voor iedere dobbelsteen die bij een tweede ketting hoort; je mag maar één ketting zonder onderbreking leggen en geen enkele waarde mag twee maal voorkomen;
- voor de speler die 'STOP!' roept: 1 minpunt voor elke dobbelsteen die hij nog had kunnen afleggen.

### Bonuspunten

Bonuspunten dagen een speler uit om meer dan één opdrachtenkaart te vervullen. Om bonuspunten te krijgen, moet je na aftrek van minpunten ten minste één pluspunt krijgen voor een afgewerkte kaart.

Spelers krijgen:

- 2 bonuspunten voor twee succesvol afgewerkte kaarten;
- 3 bonuspunten voor drie succesvol afgewerkte kaarten.

Wie maar één opdrachtenkaart afwerkt, krijgt geen bonuspunten.

### Beurt en ronde

Na de puntentelling begint de volgende beurt. Die begint met het doorgeven van de opdrachtenkaarten aan je linker buurman. Je moet dus niet opnieuw dobbelen.

Een ronde bestaat uit meerdere beurten: evenveel beurten als spelers; bij twee spelers twee beurten, bij drie spelers drie beurten en bij vier spelers vier beurten.

Bij het begin van een nieuwe ronde wordt er opnieuw gedobbeld om opdrachtenkaarten te krijgen.

Bij het begin van iedere beurt wordt bepaald wat de voorwaarden (afhankelijk van even of oneven resultaat keuze maken) zijn bij de opdrachtenkaarten 'Verwarring' (zie verdere uitleg).

### Einde van het spel

Het spel duurt 3 ronden. Wie op het einde het meeste punten verdiend heeft, wint het spel.

## Opdrachtenkaarten



**Streefdoel** - Opdracht: De dobbelstenen moeten passen in kleur en waarde. De totale som van het aantal ogen op de dobbelstenen mag niet hoger zijn dan het streefdoel (getal in het midden). Je krijgt 1 punt per dobbelsteen. Wanneer het streefdoel gehaald (geëvenaard) wordt, krijg je een bonuspunt. Bedraagt het aantal ogen meer dan het streefdoel, dan krijg je een strafpunt voor elke te veel gelegde dobbelsteen. Het maximale aantal punten hangt af van het aantal gelegde dobbelstenen.

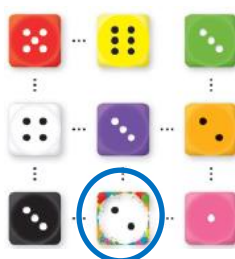


**Toren van twee** - Opdracht: Je moet telkens **twee dobbelstenen op één veld** leggen. De waarde van de bovenste dobbelsteen en opeenvolging van de dobbelstenen moet behouden blijven. **Voorbeeld:** onderaan ligt een oranje dobbelsteen en bovenaan ligt een rode dobbelsteen met waarde 5. Deze volgorde moet behouden blijven. Een correct gebouwde toren levert 1 punt op, een onvolledige toren bezorgt je 1 minpunt. Maximaal aantal punten:  $9 + 1 = 10$  punten.



**Reeks van drie** - Opdracht: Je moet **minstens drie dobbelstenen** die passen in kleur en waarde op de opdrachtenkaarten leggen, zodat ze horizontaal, verticaal of diagonaal een reeks van drie vormen. Een dobbelsteen kan bij meerdere rijen horen, maar wordt slechts één keer gewaardeerd.

Bij locaties met twee getallen, heb je de keuze. Voorbeeld: 4/1 - hier kun je zowel een 4 als een 1 leggen, passend in de juiste kleur. Maximaal aantal punten:  $9 + 1 = 10$



**Ketting** - Opdracht: Je moet de dobbelstenen, passend in kleur en waarde, op de opdrachtenkaart leggen. Je moet ervoor zorgen dat je een reeks (ketting) in oplopende of dalende volgorde bekomt bv. 1-2 of 3-4-5). Een reeks (ketting) bestaat uit **minstens twee dobbelstenen**. De langste ketting bestaat uit zes dobbelstenen. Hiervoor krijg je een bonuspunt. Je krijgt minpunten voor gelegde dobbelstenen met dezelfde waarde en onderbroken reeksen (kettingen). Op **jokervelden** mogen dobbelstenen in een willekeurige kleur gelegd worden; de waarde moet wel overeenkomen. Maximaal aantal punten:  $6 + 1 = 7$ .



**Duo's en trio's** - Opdracht: Dobbelstenen met dezelfde waarde moeten in een rij van twee (duo) of een rij van drie (trio) gelegd worden. Bij ieder duo of trio moet er een jokerveld bezet zijn.

Voorbeeld: **trio** | **duo**

Om de opdracht iets moeilijker te maken staan er zowel Arabische cijfers (1,2,3 ...) als Romeinse cijfers (I,II,III ...) als dobbelsteenwaarde afgebeeld.

Duo = 2 punten, trio = 3 punten. Maximaal aantal punten:  $9 + 1 = 10$  punten.



**Verwarring** - Opdracht: In het ene geval telt de kleur van een veld, in het andere geval het woord. Wat gekozen moet worden, hangt af van een dobbelsteenworp: bij een even getal kies je de kleur (bv. grijze 1), bij een oneven getal kies je het woord (bv. groene 1). Gooi vooraf let een dobbelsteen om even of oneven te bepalen (zie ook 'Beurt en ronde'). Maximaal aantal punten:  $9 + 1 = 10$  punten. Tip: Er zijn 12 kaarten met Duitse tekst, 6 kaarten met Engelse en Franse tekst. Wanneer je dat te moeilijk vindt, dan leg je de kaarten met respectievelijk Engelse/Franse/Duitse tekst in de doos.