

Aan de viltjes, klaar, start! In de herberg 'De gouden dobbelsteen' staat veel op het spel. Vliegensvlug worden de dobbelstenen tussen de viltjes heen en weer geschoven. Wie door geluk met de dobbelsteen, snelheid en een goed overzicht de meeste viltjes verzamelt, wint en mag de volgende ronde met de dobbelsteen gooien.

SPELINHOUD

1 grote, gele dobbelsteen



1 aflegkaart
met gele rand

18 kleine dobbelstenen

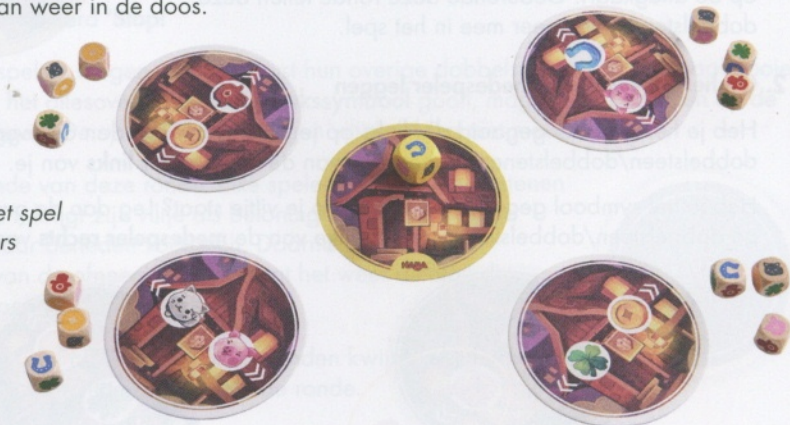


18 viltjes
met witte rand

1 handleiding

OPBOUW VAN HET SPEL

Leg de aflegkaart in het midden op tafel. De viltjes worden geschud en met de afbeelding naar beneden als afneemstapel klaargelegd. Elke speler neemt een viltje en legt dat op een afstandje van de aflegkaart open voor zich. Houd de gele dobbelsteen bij de hand. Daarnaast krijgt elke speler drie kleine dobbelstenen. De overige dobbelstenen zijn niet nodig en gaan weer in de doos.



*Voorbeeld:
begin van het spel
voor 4 spelers*

SPELVERLOOP

Het spel verloopt in verschillende ronden.

Neem de grote, gele dobbelsteen. Gooi ermee en leg hem op de aflegkaart. Het gegooide symbool is in deze ronde het **allesoverheersende gelukssymbool!**

Eén speler geeft het bevel: "Aan de viltjes, klaar, start!". Nu speelt **iedereen gelijktijdig**. Elke speler gooit al zijn dobbelstenen en kijkt bij zichzelf: Heb ik de juiste symbolen gegoooid om dobbelstenen kwijt te raken? Die mogen vlug weg! De overige dobbelstenen gooi je meteen opnieuw, je kijkt weer, enz. Dat herhalen jullie tot een speler zijn laatste dobbelsteen kan kwijtraken.

De dobbelstenen kunnen jullie op twee manieren kwijtraken:

1. Op de aflegkaart leggen

Heb je het allesoverheersende gelukssymbool gegooid? Leg dan de overeenkomstige dobbelsteen/dobbelstenen op de aflegkaart. Gedurende deze ronde tellen deze dobbelstenen niet meer mee in het spel.



2. Op het viltje van een medespeler leggen

Heb je het symbool gegooid dat **links** op je viltje staat? Leg dan de overeenkomstige dobbelsteen/dobbelstenen op het viltje van de **medespeler links** van je.

Heb je het symbool gegooid dat **rechts** op je viltje staat? Leg dan de overeenkomstige dobbelsteen/dobbelstenen op het viltje van de **medespeler rechts** van je.



Als jullie met z'n tweeën spelen, leg je deze dobbelstenen op het viltje van je medespeler.

Belangrijke regels bij het gooien:

- ◆ De dobbelstenen mogen alleen **op het viltje** gelegd worden, niet ernaast.
- ◆ Dobbelstenen met het allesoverheersende gelukssymbool leggen jullie **altijd** op de aflegkaart, ook als op jouw viltje toevallig hetzelfde symbool staat.

Hebben medespelers dobbelstenen op jouw viltje gelegd?

Dan heb jij nu extra dobbelstenen! Gooi bij de volgende beurt alle dobbelstenen en probeer ze snel weer kwijt te raken!

Kon je al je dobbelstenen kwijtraken?

Uitstekend! Roep hard '**Stop!**'

Alle andere spelers mogen nu in alle rust hun overige dobbelstenen nog driemaal gooien. Iedereen die het allesoverheersende **gelukssymbool** gooit, mag die dobbelsteen op de aflegkaart leggen. De symbolen op je eigen viltje gelden niet meer.

Dat is het einde van deze ronde. Elke speler die alle dobbelstenen kon kwijtraken, krijgt zijn viltje als beloning en legt het met de afbeelding naar beneden voor zich. Daarna neemt hij een nieuw viltje van de afneemstapel en legt het weer dichtbij de aflegkaart open voor zich.

De spelers die niet alle dobbelstenen konden kwijtraken, behouden hun viltje tijdens de volgende ronde.

Elke speler krijgt opnieuw drie dobbelstenen. Daarna start de volgende ronde, waarbij jullie opnieuw de gele dobbelsteen gooien.



EINDE VAN HET SPEL

Wie als eerste drie viltjes met de afbeelding naar beneden voor zich heeft, wint het spel. Als in een ronde verschillende spelers hun derde verdeckte viltje krijgen, winnen ze samen.



Tip: als jullie er niet genoeg van kunnen krijgen, spelen jullie verder tot de afneemstapel opgebruikt is en er geen nieuwe viltjes meer genomen kunnen worden. De speler met de meeste viltjes wint. Bij gelijkspel winnen deze spelers samen.

GELUKSSYMBOLLEN

◆ Klavertje vier

Omdat klavertjes vier in de natuur maar zelden voorkomen, heb je veel geluk nodig om eentje te vinden. Als het je lukt, krijg je vriendschap, tevredenheid en evenwichtigheid.



◆ Geluksvarken

De Germaanse volkeren beschouwden het wild zwijn als een heilig dier. Everzwijnen staan symbool voor rijkdom en welvaart.



◆ Zwaaiend poesje (maneki-neko)

De zwaaiende poes is een favoriete geluksbrenger in Japan, China, Taiwan en Thailand. Het dier brengt welvaart, voorkomt ongeluk en verwelkomt klanten bij de ingang van winkels.



◆ Gelukspenning

De gelukspenning staat symbool voor rijkdom. Als je deze geeft, wens je dat de ontvanger nooit te weinig geld heeft.



◆ Hoefijzer

Het paard staat al lang symbool voor sterkte en kracht. Het hoefijzer moet het dier beschermen en geldt in bijna alle culturen als geluksbrenger.



◆ Handje van Fatima (hamsa)

Het handje van Fatima is een cultureel symbool in het islamitische geloof, een magisch afweermiddel tegen boze geesten en tegelijk een zegenende hand.





Auteur: *Andreas Schmidt*
Illustraties: *Catherine Unger*
Redactie: *Tim Rogasch*
Speelduur: *10 minuten*

©HABA-Spiele Bad Rodach 2019, Art. Nr. 305294