

Klippe die Klapp

Auteur: onbekend

Uitgegeven door Bartl GmbH

Een dobbel- en rekenspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 5 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert.

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 4 gewone dobbelstenen
- 20 rode speelstenen (elk 5p waard)
- 40 kleine blauwe speelstenen (elk 1p waard)

Spelverloop

Verdeel alle speelstenen gelijkmatig over alle deelnemende spelers. Iedereen krijgt een eigen dobbelsteen. Bepaal een startspeler. Het spel gaat vervolgens verder in uurwijzerzin.

Wie aan de beurt komt, gooit zijn dobbelsteen en draait de klep met hetzelfde cijfer om. Als een '6' gedubbeld werd, mag de speler nogmaals spelen.

Kan een speler geen eigen klep omdraaien (omdat die reeds eerder gedubbeld werd), moet hij een blauwe steen in het midden van het spel leggen.

Heeft een speler reeds zijn eigen klep 6 omgedraaid en dobbelt diezelfde speler later nog eens een '6', dan mag hij een reeds omgedraaide klep bij een willekeurige medespeler terug omdraaien en nogmaals dobbelen.

De speler die als eerste alle eigen kleppen kan omdraaien, wint deze ronde en krijgt als premie alle betaalde speelstenen.

Alle kleppen worden terug in hun uitgangspositie gedraaid en het spel start met een nieuwe speelronde.

Speleinde

Het spel eindigt na een vooraf afgesproken aantal speelronden. De winnaar wordt de speler die de meeste speelstenen bezit.

Variante

De basisregels blijven behouden. Maar de medespelers moeten nu pas op het einde van een speelronde betalen. Ze maken de som van de cijfers op hun nog niet omgedraaide kleppen en betalen dit in speelstenen aan de winnaar van de ronde.

Date Last Modified: 30-06-2004

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief