

INHOUD

- 5 dobbelstenen
- 20 scorekaartjes
- dobbelbeker
- scorebord
- vel met stickers
- spelregels

VOORBEREIDING

1. Druk de 20 scorekaartjes uit het vel karton.
2. Plak zorgvuldig 6 Suske en Wiske-stickers op elke dobbelsteen.
Let op: op elke zijde van de dobbelsteen moet een ander figuur.



BEGIN VAN HET SPEL

1. Elke speler neemt 5 kaartjes van dezelfde kleur.
2. Doe de 5 Suske en Wiske dobbelstenen in de dobbelbeker.
3. Leg het scorebord in het midden.

DOEL VAN HET SPEL

De meeste punten scoren door zoveel mogelijk dezelfde Suske en Wiske stripfiguren te gooien. Als je aan de beurt bent, mag je de dobbelsteen **drie** maal gooien. Hoe meer dezelfde stripfiguren je gooit, hoe hoger je score!

HET SPEL

De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat verder met de klok mee.

- Bij 2 spelers krijgt elke speler 5 beurten.
- Bij 3 spelers krijgt elke speler 4 beurten.
- Bij 4 spelers krijgt elke speler 3 beurten.

De dobbelstenen gooien

Voor je eerste worp gooi je alle 5 de dobbelstenen. Leg de dobbelstenen die je wilt houden opzij. Als je dezelfde dobbelstenen hebt, kun je nu stoppen en scoren – maar je kunt natuurlijk ook doorgaan, in de hoop dat je nog meer dezelfde gooit!

Voor je tweede en derde worp, mag je één of meer (of alle) dobbelstenen weer oppakken en nog eens gooien. Je mag, wanneer je maar wilt een ander stripfiguur kiezen om zoveel mogelijk dezelfde van te gooien! Na je tweede worp kun je scoren. Maar als je besluit nog een keer te gooien, **dan is je derde worp ook absoluut je laatste en moet je scoren**. Dan is je beurt voorbij.

Let op: je mag per beurt maar voor één Suske en Wiske figuurtje scoren (en voor elke beurt kies je een **andere** figuur).

Nul scoren

Als je na je derde worp alleen maar figuren hebt die je al op het scorebord gescoord hebt, dan moet je voor deze beurt NUL scoren.

Leg een van je overgebleven kaartjes helemaal links in de bijbehorende rij (onder de 0).

Voorbeeld: het is je laatste beurt en je hebt alleen nog een Lambik-kaartje.

Als je alleen maar andere figuren gooit (die je al gescoord hebt), moet je jouw Lambik-kaartje op zijn rij leggen onder het cijfer "0". Je score is NUL.



Belangrijk: in de kolom van de "0" mogen twee of meer spelers hun kaartjes op hetzelfde vakje leggen. Minder dan 0 bestaat tenslotte niet!

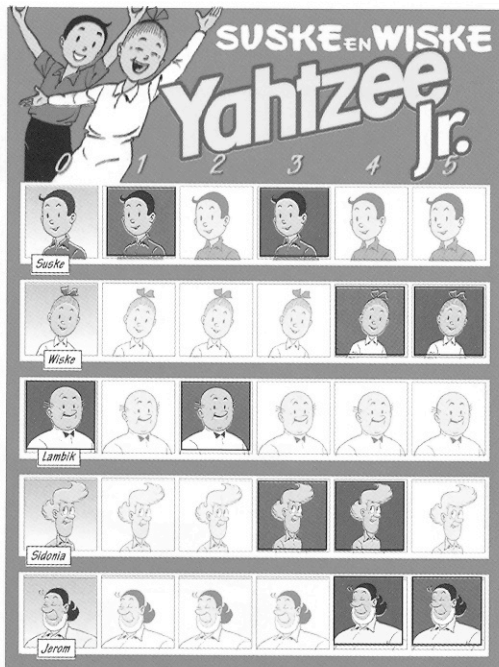
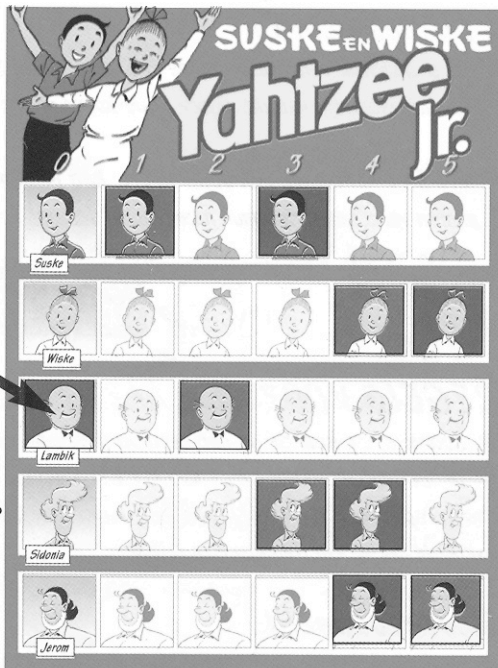
DE WINNAAR

Als iedereen het afgesproken aantal beurten heeft afgewerkt en gescoord, wordt de totaal-score berekend. De spelers tellen de cijfers boven de kolommen waarin hun kaartjes liggen bij elkaar. De speler met de hoogste totaalscore wint het spel!

Let op: bij het spel voor 3 of 4 spelers blijven er enkele kaartjes (ongebruikt) over.

Opmerking voor de ouders: jonge kinderen hebben wellicht hulp nodig bij het optellen van de totaalscores. Kijk bij "gemakkelijk optellen voor jongere spelers" voor een ezelsbruggetje.

Na afloop van dit spelletje voor 2 spelers, tellen de spelers de cijfers boven hun kaartjes bij elkaar om hun totaalscore uit te rekenen. De paarse speler heeft 15 punten. Blauw wint met een totaal van 16 punten!



Spelvoorbeeld

EERSTE WORP:

Je gooid 2 Wiske figuurtjes, 1 Sidonia, 1 Suske en 1 Jerom. Leg de 2 Wiskes opzij en gooi de andere drie dobbelstenen nog eens.



TWEEDE WORP:

Geen Wiskes, maar nu heb je 3 Suske figuurtjes. Leg de 3 Suskes opzij en gooi de 2 Wiskes nog eens.



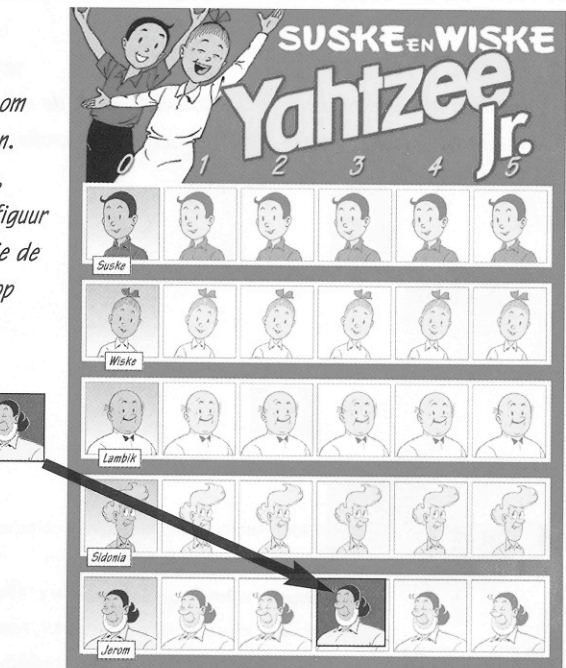
DERDE EN LAATSTE WORP:

Toen je de 2 Wiskes opnieuw gooid, kreeg je 1 Suske en 1 Sidonia. Je hebt nu in 3 worpen een totaal van 4 dezelfde dobbelstenen (Suske) gegooid! Je scoort dus 4 Suske figuurtjes op het scorebord. Je beurt is voorbij.



Professor Barabas is alles!

Als je een Professor Barabas gooit, heb je een joker! En een joker kan spelen voor ieder ander Suske en Wiske stripfiguur. Bijvoorbeeld: je gooit 3 Suskes, 1 Professor Barabas en 1 Wiske. Je kunt Professor Barabas nu tellen als nog een Suske, nog een Wiske, of als 1 andere figuur die je nog niet gescoord hebt.



SCOREN

Als je besluit te stoppen met gooien, of na je derde en laatste worp, is het tijd om je score voor deze beurt bij elkaar te tellen. Je kunt 1 dezelfde, 2 dezelfde, 3 dezelfde, 4 dezelfde of 5 dezelfde van een bepaald figuur hebben. Probeer altijd het figuur waarvan je de meeste hebt te scoren en leg zijn kaartje op het scorebord in de juiste rij en kolom.

Bijvoorbeeld: je gooit 3 Jeroms en 2 Wiskes. Probeer de 3 dezelfde Jeroms te scoren, want dat is het hoogste. Leg je Jerom-kaartje in de kolom onder het cijfer 3 in de rij van Jerom.



Yahtzee scoren

Als je 5 dezelfde van een bepaalde Suske en Wiske Stripfiguur gooit, heb je YAHTZEE!
Leg je scorekaartje van dit figuur in de kolom onder het cijfer 5 in de rij van dit figuur.

Als je 5x Professor Barabas gooit, heb je een Professor Barabas Yahtzee! Je scoort dus 5 punten voor een stripfiguur naar keuze! Let wel op: Op elk scorevakje mag maar één kaartje liggen!



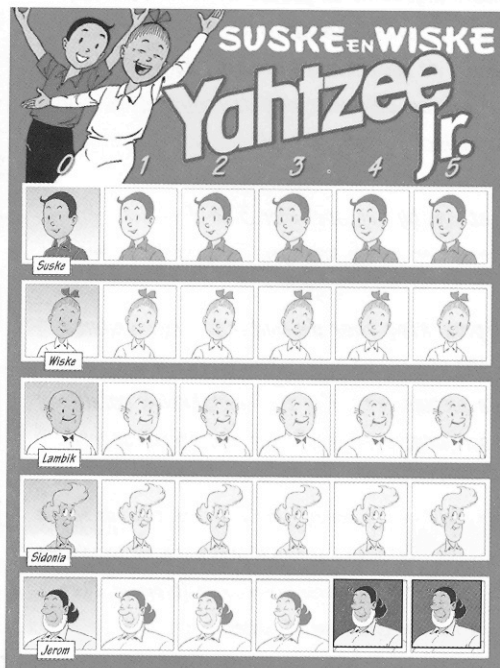
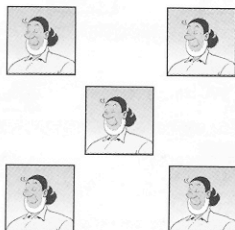
REGELS VOOR DE KAARTJES

- Zodra je een kaartje op het scorebord gelegd hebt, mag het NIET MEER VERPLAATST worden.
- OP ELK SCOREVAKJE MAG MAAR ÉÉN KAARTJE LIGGEN! Als je iets gooit dat al door een andere speler gescoord is, leg je jouw kaartje in het eerste LEGE vakje (links van het bezette vakje) in de rij van de betreffende figuur.

Scorevoorbeeld

ER ZIJN 2 SPELERS: jij bent de blauwe speler. Je tegenstander is paars. Je gooit 5x Jerom.

Je tegenstander heeft al een Jerom-kaartje in kolom 5
liggen, dus leg jij jouw Jerom in de kolom onder de 4 van de
rij van Jerom. Jouw score is dus 4x Jerom - en geen 5.



GEMAKKELIJK OPTELLEN VOOR JONGERE SPELERS

Tel in de eerste rij alle vakjes links van jouw kaartje plus het vakje waarop je kaartje ligt.
Tel verder bij de volgende rij waarin een kaartje van je ligt. Weer de vakjes vóór jouw kaartje, plus het vakje waar het op ligt. Enzovoort.
De speler met de hoogste totaalscore wint!

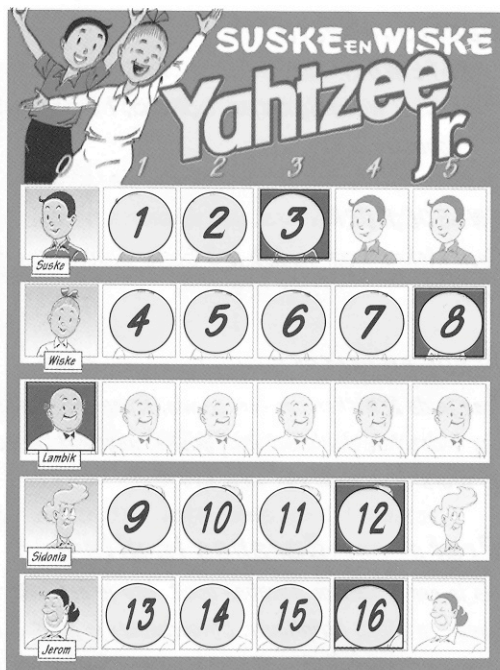
Om de score van de winnende blauwe speler op te tellen, tel je alle vakjes vóór een blauw kaartje plus het vakje met het kaartje.
LET OP: de nulrij telt niet mee, dus de score voor Lambik is NUL.

GELIJK SPEL

Als er sprake is van gelijk spel, gooien de spelers met dezelfde score elk 5 dobbelstenen.
De speler die de meeste Professor Barabasfiguurtjes gooit, wint!

IN JE EENTJE

Als je alleen wilt spelen, werk je 5 beurten af. Gooi de dobbelstenen en scoor volgens de bovenstaande regels. Gebruik alle 5 je kaartjes en probeer zo hoog mogelijk te scoren.



MB
SPELLEN

Spel © 2001 Hasbro Int. Inc. Alle rechten voorbehouden.

"Suske en Wiske" © Standaard Uitgeverij 2001.

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Graphics designed by TFL Games – The Netherlands



0501**15281**197