

ZINGA

Spelregels

SPEELMATERIAAL

6 dobbelstenen in verschillende kleuren

1 pion

4 potloden

1 bel

4 verschillende scoreblokken

De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

In **ZINGA** gooien de spelers de dobbelstenen en strepen ze de gegooide getallen in de juiste kleuren weg. Elke keer dat een speler een juiste combinatie ziet, mag hij* op de bel slaan en het getal wegstrepen, ook in de beurt van een andere speler. Snelheid speelt dus een belangrijke rol. De speler die als eerste een serie van vijf getallen op één rij heeft weggestreept, wint het spel. Maar pas op: maak niet teveel fouten, want bij de derde fout ligt een speler uit het spel!

VOORBEREIDING

Leg de bel en de dobbelstenen midden op tafel en zorg dat iedereen er goed bij kan. Zet de pion ook op tafel, maar enigszins terzijde. Iedere speler krijgt een scoreblok en een potlood.

Bepaal een startspeler door loting.

Opmerking: de scoreblokken hebben elk een verschillende indeling en zijn te herkennen aan het cijfer in de rechterbovenhoek. We noemen het in te vullen (vel van het) scoreblok in het vervolg van deze spelregels **scorevel**. Zorg ervoor dat de verschillende scorevellen zo gelijkmatig mogelijk worden verdeeld.

Bij meer dan 4 spelers krijgen spelers zonder scoreblok een los vel van één van de scoreblokken en pakken ze een pen of potlood.

SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is noemen we de **actieve speler**. Alle andere spelers zijn de **passieve spelers** in deze beurt. De actieve speler begint zijn beurt met het gooien van alle 6 dobbelstenen. Alle spelers proberen nu zo snel mogelijk een getal te vinden dat overeenkomt met een kleur en getal op hun eigen scorevel. Daarbij heeft de actieve speler meer mogelijkheden dan de passieve spelers:

- De **actieve speler** kiest één gekleurde dobbelsteen of hij maakt een combinatie van de witte en één gekleurde dobbelsteen.
- Een **passieve speler** mag uitsluitend een combinatie maken van de witte en een gekleurde dobbelsteen.

Zodra een speler (ongeacht wie de dobbelstenen heeft gegooid) een geschikte combinatie ziet, slaat hij op de bel en zegt hij **direct** hardop de kleur en het getal. Staat deze combinatie (nog) op zijn scorevel, dan mag hij deze wegstrepen. Alleen de eerste speler die op de bel slaat mag dit doen.

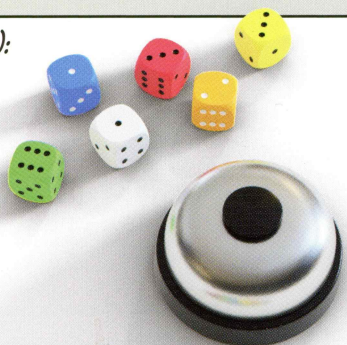
Daarna is de beurt van de actieve speler voorbij en is de speler links van hem aan de beurt. Dit is ook het geval als de spelers gezamenlijk constateren dat niemand een getal kan wegstrepen.

Voorbeeld bij 4 spelers (Iris, Jimmy, Robert en Eveline):
Iris is aan de beurt en gooit:

Nu mag Iris één van de volgende keuzes maken:
Rood 3, rood 4, oranje 2, oranje 3, geel 3, geel 4, groen 6, groen 7, blauw 1, blauw 2.

Alle andere spelers mogen uitsluitend kiezen uit:
Rood 4, oranje 3, geel 4, groen 7 en blauw 2.

Eveline is de snelste en slaat op de bel. Ze roept "GEEL VIER!" en mag de gele vier van haar scorevel wegstrepen. Hoewel Iris aan de beurt was, was het Eveline die sneller was en daarmee is de beurt van Iris voorbij. Nu is met de klok mee Jimmy aan de beurt.





EXTRA

Als een speler op de bel slaat en een combinatie van een kleur en een getal noemt die hij al eerder had weggestreept, mag hij een vakje inkleuren bij het groene plusje rechtsboven op zijn scorevel, mits deze nog leeg is.

Zodra een speler het derde vakje  bij EXTRA heeft ingekleurd, mag hij **direct** eenmaal een getal naar keuze wegstrepen. Hierna vervalt deze optie voor die speler.

Uitzondering: een speler mag met deze actie nooit het laatste getal wegstrepen dat hij nog nodig heeft om te winnen.



FOUT

De volgende situaties gelden als een **fout**:

- Een speler slaat op enig moment op de bel en noemt een combinatie van een kleur en een getal die niet op zijn scorevel staat of niet op tafel ligt.
- Een speler slaat op de bel, maar noemt **niet direct** een kleur en een getal.
- Een speler slaat op de bel, vergist zich en verbetert zich daarna.
- Een speler wil, na het noemen van een getal dat hij al had weggestreept, gebruik maken van de optie EXTRA, maar hij had daar alle 3 vakjes al ingekleurd.
- Een speler heeft niet aangekondigd dat hij 4 van de 5 getallen op een rij heeft weggestreept, en slaat op de bel om hiermee het vijfde getal op rij te noemen (zie "Einde van het spel").

Maakt een speler zo een fout, dan **moet** hij een vakje inkleuren bij het rode kruis rechtsonder op zijn scorevel. Daarmee is de beurt ook direct voorbij. Er wordt in deze beurt geen getal weggestreept, ook niet als een andere speler wel een geschikte combinatie ziet.

Let op: zodra een speler zo het derde vakje  bij FOUT inkleurt, ligt hij **direct** uit het spel.

PION

Het middelste getal op elk scorevel is **BLAUW NEGEN**. Een speler die reglementair de combinatie "BLAUW NEGEN" roept en wegstreept (ook als dit een vakje bij EXTRA betreft), mag de pion nemen en voor zich neerzetten. Staat de pion bij een andere speler, dan wordt hij van die speler afgenomen. Zodra de dobbelstenen opnieuw zijn gegooid, vervalt de mogelijkheid om de pion te pakken.

Let op: als alle spelers **BLAUW NEGEN** hebben weggestreept en alle plusjes zijn ingekleurd, is het niet meer mogelijk om de pion af te pakken.



De pion geeft de eigenaar ervan 2 opties:

Optie 1: als een andere speler op de bel slaat en een getal noemt, mag de speler **direct** de pion aan die speler geven en hardop **STOP** zeggen, om hiermee zijn beurt teniet te doen. De beurt is hiermee direct voorbij. Die speler streept dus geen getal weg, of kleurt geen vakje in bij EXTRA of FOUT. Hij heeft nu wel de pion voor zich staan.

Optie 2: als een speler het derde vakje bij fout in moet kleuren, mag hij ervoor kiezen om de pion weer in het midden te zetten en hiermee zijn eigen fout teniet te doen. Hij hoeft dan geen vakje in te kleuren, maar verliest de pion. Daarna is zijn beurt voorbij.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die 5 getallen op één rij (horizontaal, verticaal of diagonaal) heeft weggestreept, zegt hardop **ZINGA** en wint het spel.

Let op: zodra een speler 4 van de 5 getallen op een rij heeft weggestreept, **moet** hij dit kenbaar maken en de ontbrekende kleur en getal noemen vóórdat er een nieuwe beurt begint. Als hij dat vergeet en hij slaat na het gooien van de dobbelstenen op de bel om het vijfde getal in die rij weg te strepen, geldt dat als een fout en moet hij in plaats van het wegstrepen van een getal een vakje bij FOUT inkleuren. De speler kan dit vóór elke volgende beurt alsnog kenbaar maken.

*Als we in deze spelregels van hij/hem/zijn spreken, bedoelen we ook zij/haar/hen. Zie 999games.nl/faq voor meer informatie hierover.



© 2022 999 Games b.v.
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Dennis Harmsen en Esmée Spaargaren
Spelregels en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China