

DIE BEIDEN SCHWARZEN WÜRFEL

Wenn diese beiden Würfel zusammen geworfen werden und dasselbe Farbsymbol zeigen, hat der Spieler die Möglichkeit, einen beliebigen Würfel (egal ob schwarz oder weiß) in das gewünschte Farbsymbol zu verwandeln.

AKTIONSKARTEN (Abb. 4):

Manche Karten zeigen Symbole, die besondere Aktionen auslösen, sobald die Karten gewonnen wurden.



• **A) Noch einmal:** Werfen Sie noch einmal die Würfel bis zu 3-mal und gewinnen Sie eventuell eine weitere Karte.



• **B) Kartenklau:** Nehmen Sie sich eine Karte von einem Ihrer Gegner. Dazu suchen Sie sich einen Spieler aus, der Ihnen seine Karten fächerartig mit der Rückseite präsentieren muss, damit Sie eine herausziehen können.



• **C) Austausch:** Der Spieler Ihrer Wahl hält Ihnen seine Karten mit der Rückseite hin, damit Sie eine ziehen können. Dann geben Sie ihm dafür eine von Ihren Karten.



• **D) Superaustausch:** Sie tauschen eine Karte nach den soeben beschriebenen Regeln aus, das jedoch mit jedem Ihrer Gegner!

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet je nach Anzahl Spieler auf verschiedene Weise.

- **Zu zweit** endet die Partie, sobald ein Spieler 10 Karten gewonnen hat. Wenn ein Spieler, der mindestens 7 Karten gewonnen hat, jedoch meint, er habe mehr Punkte als der andere, kann er beschließen, die Partie nach seinem Zug zu beenden.
- **Zu dritt** ist die Partie beendet, wenn ein Spieler 8 Karten gewonnen hat, falls nicht ein Spieler, der mindestens 5 Karten gewonnen hat, beschließt, die Partie zu beenden.
- **Bei 4 bis 6 Spielern** ist die Partie beendet, wenn ein Spieler 6 Karten gewonnen hat oder falls ein Spieler, der mindestens 4 Karten gewonnen hat, beschließt, die Partie zu beenden.

Egal wie das Spiel beendet wurde, die Spieler zählen dann die Werte ihrer Karten zusammen: Derjenige, der die meisten Punkte erzielt hat, ist Sieger.

NEXT!

2 - 6 spelers vanaf 8 jaar – speelduur: 10 tot 20 min.

INHOUD

6 dobbelstenen met 6 gekleurde zijdes (4 witte en 2 zwarte dobbelstenen) ; 1 speelveld en een beker ; 45 kaarten ; 3 kaartenhouders.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers gooien met de dobbelstenen om één van de combinaties die op de 3 zichtbare kaarten staan te gooien. Wanneer een speler één van de combinaties gooit, wint hij bijbehorende kaart en legt deze gesloten voor zich op tafel. Elke kaart heeft een bepaalde waarde die in twee hoeken van de kaart vermeld staat. Sommige kaarten hebben een hogere waarde omdat hun combinatie moeilijker te gooien is. Winnaar is degene die aan het eind van het spel de meeste punten heeft verzameld.

VOORBEREIDING

Zet de 3 kaartenhouders in elkaar en zet de beker op het speelveld. Schud de kaarten en verdeel ze over de kaartenhouders: 3 stapeltjes van 15 kaarten, zichtbare zijde boven (zie fig. 1).

DE COMBINATIES

Op elke kaart staat welke combinatie er met de dobbelstenen gegooid moet worden om de kaart te winnen. Met de dobbelstenen moeten dezelfde kleuren gegooid worden als de kleuren die op de kaart staan. Wanneer alle 6 de kleuren op de kaart staan, is er geen verplichte kleur, maar moeten er de volgende combinaties gegooid worden (fig. 2):

- a) Three of a kind: 3 dobbelstenen met dezelfde kleur;
- b) Triple Pair: 3 paren dobbelstenen, d.w.z. 3 keer twee dobbelstenen met dezelfde kleur (de 3 paren kunnen dezelfde kleur of verschillende kleuren hebben);
- c) Full house: 1x Pair en 1x Three of a kind, d.w.z. 2 dobbelstenen met dezelfde kleur en 3 dobbelstenen met dezelfde kleur (Pair en Three of a kind kunnen dezelfde kleur of verschillende kleuren hebben);
- d) Carré: 4 dobbelstenen met dezelfde kleur;
- e) Kleine kleur: 5 dobbelstenen met dezelfde kleur;
- f) Double Three of a kind: 2 keer 3 dobbelstenen met dezelfde kleur (de 2x Three of kind kunnen dezelfde kleur of verschillende kleuren hebben);
- g) Carré en Pair: 2 dobbelstenen met dezelfde kleur en 4 dobbelstenen met dezelfde kleur (Pair en Carré kunnen dezelfde kleur of verschillende kleuren hebben);
- h) Grote kleur: 6 dobbelstenen met dezelfde kleur.

VERLOOP VAN HET SPEL

Er wordt geloot wie er mag beginnen. Speel met de klok mee.

Een speler mag tijdens zijn beurt maximaal 3 keer gooien; wanneer hij één van de combinaties op de drie kaarten gooit, mag hij na 1, 2 of 3 worpen stoppen en de bijbehorende kaart nemen. Hij legt de gewonnen kaart (gesloten) voor zich op tafel.

• **Eerste worp:** de speler doet de 6 dobbelstenen in de beker. Als hij een combinatie gooit die in één van de kaartenhouders zit, mag hij stoppen en de betreffende kaart pakken. De volgende speler is dan aan de beurt. Indien hij bij de eerste worp geen enkele combinatie gooit, of indien de speler een andere kaart wil proberen te winnen, kan hij, voordat hij een 2de keer gooit, besluiten om enkele gegooide dobbelstenen te bewaren. Hij legt deze dobbelstenen buiten het speelveld, waarbij de bovenzijde onveranderd blijft.

• **Tweede worp:** de speler doet de overgebleven dobbelstenen in de beker en gooit opnieuw. Wanneer hij één van de zichtbare combinaties in de kaartenhouders heeft gegooid, kan hij stoppen en de betreffende kaart uit de houder nemen. Zijn beurt is dan voorbij. Indien geen enkele combinatie na de tweede keer gooien overeenkomt, kan hij weer besluiten om dobbelstenen apart te leggen. Hij kan, als hij dat wil, ook de eerder apart gelegde dobbelstenen, opnieuw gooien.

• **Derde worp:** de speler gooit met de dobbelstenen die hij niet opzij heeft gelegd. Zijn beurt is voorbij zodra:

- hij een combinatie uit de kaartenhouder heeft gegooid; dan mag hij de betreffende kaart uit de houder nemen en is de beurt aan de volgende speler om met alle dobbelstenen te gooien.

- hij na de derde keer gooien geen van de combinaties heeft gegooid, dan is zijn beurt ook voorbij, maar dan heeft de volgende speler twee mogelijkheden:

- 1) dobbelstenen naar keuze opzij leggen die de vorige speler heeft gegooid; hij mag dan zelf nog maar twee keer gooien om één van de combinaties te gooien. Hij begint zijn beurt dus als het ware met zijn tweede worp (zie hierboven);

- 2) alle 6 de dobbelstenen opnieuw gooien; hij begint zijn beurt dus met een eerste worp (zie hierboven).

Opgelet: als een speler na de eerste of tweede keer besluit om opnieuw te gooien, terwijl hij de mogelijkheid had om een kaart te nemen, dan mag hij deze kaart niet alsnog nemen. In deze beurt moet hij nu een andere combinatie gooien.

In het voorbeeld (fig. 3) heeft de speler in zijn eerste worp 4x roze, 1x groen en 1x blauw gegooid. Hij kan nu stoppen en de kaart '4 dobbelstenen met dezelfde kleur' nemen ter waarde van 2 punten, maar hij besluit om de 4 roze dobbelstenen apart te leggen en met de andere 2 opnieuw te gooien in een poging nog een 5de roze dobbelsteen te gooien, waarmee hij de kaart '5 dobbelstenen met dezelfde kleur', ter waarde van 3 punten, wint. Als dit niet lukt, wint hij geen enkele kaart en is de beurt aan de volgende speler, die ervoor kan kiezen om de 4 roze dobbelstenen te laten liggen en nog 2x te gooien met de overige twee dobbelstenen, of maximaal 3 keer te gooien met alle 6 de dobbelstenen. Hij kan ook besluiten om niet te gooien en onmiddellijk de kaart '4 dobbelstenen met dezelfde kleur' uit de houder te nemen, met dank aan zijn voorganger!

DE TWEE ZWARTE DOBBELSTENEN

Wanneer deze twee dobbelstenen in dezelfde worp dezelfde kleur tonen, heeft de speler de mogelijkheid om een dobbelsteen naar keuze (wit of zwart) te veranderen in de kleur van zijn keuze, zowel om deze opzij te leggen of om hem te gebruiken voor een combinatie.

ACTIEKAARTEN (fig. 4):

Op sommige kaarten staat een symbool dat om een speciale actie vraagt; deze moet worden uitgevoerd zodra een speler de kaart heeft gewonnen.



• **A) Een extra beurt:** (3 extra worpen)



• **B) Een kaart stelen:** je mag een kaart nemen uit de verzameling van een tegenstander naar keuze; deze speler biedt zijn kaarten gedekt in een waaier aan, zodat je er een kunt trekken.



• **C) Ruilen:** de speler van jouw keuze biedt zijn kaarten gedekt aan, zodat je er één kunt trekken; vervolgens kies je één van je eigen kaarten die je hem in ruil geeft.



• **D) Superruil:** net als hierboven, alleen nu met al uw tegenspelers!

EINDE VAN HET SPEL

De manier waarop het spel eindigt hangt af van het aantal spelers.

- **Bij 2 spelers** is het spel afgelopen zodra een speler 10 kaarten heeft gewonnen; maar wanneer een speler minstens 7 kaarten heeft gewonnen en denkt dat hij meer punten dan zijn tegenspelers heeft, kan hij na zijn eigen beurt besluiten om het spel te beëindigen.

- **Bij 3 spelers** is het spel afgelopen wanneer een speler 8 kaarten heeft gewonnen. Tenzij een speler die minstens 5 kaarten heeft gewonnen, besluit om het spel te beëindigen.

- **Bij 4 – 6 spelers**, is het spel afgelopen wanneer een speler 6 kaarten heeft gewonnen, tenzij een speler die minstens 4 kaarten heeft gewonnen besluit om het spel te beëindigen.

Wanneer het spel is afgelopen tellen de spelers de waarde van hun gewonnen kaarten bij elkaar op: winnaar is degene met de meeste punten.