

Dent pour dent

Auteur: [Florian Guzele](#) & Laurent Escoffier

Uitgegeven door FilsFils International, 1997

Een wervelend dobbelsteenspel waarbij 2 tot 5 spelers elkaars tanden proberen uit te slaan.

Inhoud

- 1 ring
- 55 kaarten
- 5 families, elk met 7 familieleden
- 1 overgrootmoeder
- 3 witte aanvalskiezen
- 1 stalen verdedigingskies (grijze kies)
- 1 uitwisbare zwarte stift

Doel van het spel

Als eerste 7 spelfiguren k.o. slaan.

(Een spelfiguur is k.o. wanneer hij al zijn tanden heeft verloren.)

Spelvoorbereiding

- Elke speler kiest zijn familie uit en ontvangt 5 kaarten. Elke speler zal erop letten dat zijn kaarten verborgen blijven t.a.v. de andere spelers.
- De overblijvende kaarten vormen de reservestapel.
- Het spel verloopt in uurwijzerzin.
- Voor het bepalen van de startspeler gooit elke speler met de 4 kiezen (Kies omhoog = 2 punten, kies omlaag = 1 punt, kies op één zijde = 0).
- Vervolgens plaatsen de spelers om beurt één van hun familieleden in de ring. Daarna begint de startspeler met het openingsduel.

Algemene spelregels

- Elke speler ontketent tijdens zijn beurt één duel.
- De aanvaller duidt 1 tegenstander aan in de ring en legt 1 aanvalskaart weg.
- De aanvalskaarten bepalen hoeveel slagen of klappen er zullen uitgedeeld worden in dit duel (zie verderop de paragraaf i.v.m. de aanvalskaarten).
1 slag of klap van de aanvaller = 1 worp met drie aanvalskiezen
1 verdedigingsslag of -klap van de aangevallene = 1 worp met de verdedigingskies
- Het gevecht verloopt als volgt:
De aanvaller gooit met de 3 aanvalskiezen terwijl de verdediger onmiddellijk terugslaat door te gooien met de verdedigingskies. Deze acties worden zoveel keren herhaald als aangegeven op de aanvalskaart (minstens 1 keer, maximaal

6 keer). De schade toegebracht aan de tegenstander zal het resultaat zijn van de worp(en) met de kiezen.

Het zijn namelijk de posities van de kiezen die de toegebrachte schade aan het gebit zullen bepalen.

2 tanden 1 tand niets

- Op het einde van het duel (Indien er geen figuren verdwijnen uit de ring als gevolg van een k.o.) zal de verdediger evenveel klappen hebben uitgedeeld als zijn uitdager. Wel is het zo dat de aanvaller met drie kiezen gooit, terwijl de verdediger slechts over één kies beschikt om zich te verweren.
- De schade aan het gebit zal aangeduid worden d.m.v. de stift waarbij het aantal uitgeslagen tanden zal worden zwartgemaakt.
- Indien er tijdens het spel een tegenstander k.o. wordt geslagen (Wanneer al zijn tanden werden zwart gekleurd.), dan wordt het gevecht onmiddellijk beëindigd. De verdediger kan in dat geval de laatste slag niet beantwoorden. De winnaar van het duel ontvangt dan de pion van de k.o. geslagen figuur en plaatst deze met de k.o.-aanduiding voor zich neer. De verslagen speler brengt direct een ander familielid (van zijn keuze) in de ring.
- Indien een speler geen aanvalskaat of speciale kaart in zijn hand heeft, dan mag hij een duel uitvoeren door één keer met de aanvalskiezen te gooien.
- Ten einde de handkaart te verbeteren is het toegelaten om de omruilkaarten zonder meer te vervangen door nieuwe kaarten.
- Het terug aanvullen van de handkaart:
Telkens een speler een kaart speelt, mag hij een nieuwe kaart van de gesloten reservestapel nemen. In feite moeten de spelers steeds 5 kaarten in de hand hebben. Wanneer een speler vergeet om zijn kaarten aan te vullen, dan wordt hij hiervoor niet gesanctioneerd. Elke speler is dus vrij om zijn kaarten terug aan te zuiveren wanneer hij merkt dat hij minder dan 5 kaarten in zijn bezit heeft. De uitgespeelde kaarten worden open op een aflegstapel geplaatst. Wanneer de reservestapel is uitgeput, dan wordt de stapel gespeelde kaarten grondig geschud en gesloten neergelegd. Op deze wijze kunnen er opnieuw kaarten getrokken worden.

Spelregels voor twee spelers

Het spel wordt op dezelfde wijze gespeeld maar vooraf worden de speciale kaarten "Ontwijken", "Coalitie" en "Ik heb nog een appeltje te schillen met deze figuur" verwijderd.

De verschillende kaarten

- **De aanvalskarten (28)** - *Cartes "combat"*

Het aantal slagen waarover de uitdager beschikt, zal afhangen van de figuur die hij/zij aanvalt.

Bijvoorbeeld (zie de afgebeelde kaart):

Deze kaart staat toe om het meisje 4 uppercuts toe te bedelen. De vader en de grootmoeder hebben recht op 2 uppercuts terwijl de overige tegenstanders slechts één uppercut kunnen ontvangen. Indien de figuur van de uitdager in de ring bovendien de zoon is, dan beschikt hij over een bonus van één uppercut.

- **De omruilkaarten (12)** - *Cartes "échange"*

Tijdens het spel mag men op elk ogenblik deze kaart aanwenden waardoor je jou figuur in de ring mag omwisselen met een andere familielid. Het omwisselen van de spelfiguren kan alleen gebeuren aan de hand van deze kaarten. Anderzijds kunnen er alleen nieuwe figuren in de ring opduiken als gevolg van het k.o. slagen. Er moet immers steeds een figuur van elke deelnemende familie in de ring aanwezig zijn.

Uitzondering: Deze actie is niet toegelaten tijdens een duel waarin je figuur betrokken is. Een figuur in de ring die wordt uitgedaagd tot een gevecht, mag niet meer worden omgewisseld. Na het beëindigen van het gevecht is het omwisselen terug toegestaan.

- **Het gebruik van de speciale kaarten (15)**

De effecten evenals de toepassingsmodaliteiten zijn gedetailleerd weergegeven op deze kaarten. Zij kunnen ingezet worden om de aanvalskansen te verhogen of om de verdediging te verstevigen. In feite zijn er t.a.v. het aantal speciale kaarten die men wenst aan te wenden geen beperkingen opgelegd.

- **De overgrootmoederkaart**

De speler die deze kaart inzet, plaatst de pion van de overgrootmoeder naast zijn eigen familielid in de ring. Uit respect voor de hoge leeftijd van deze dame, laten de overige spelers haar deelnemen aan het gevecht. Ten einde deze bejaarde dame niet te verwonden zullen de spelers, wanneer zij het familielid van de overgrootmoeder uitdagen, voorzichtig aanvallen. Om deze reden mag dit familielid zich verdedigen door telkens twee keer met de verdedigingskies te gooien (2 worpen met de verdedigingskies i.p.v. 1 worp). De overgrootmoeder verlaat enkel de ring wanneer er één van haar familieleden k.o. wordt geslagen. Zij verschijnt opnieuw in de ring wanneer één van de spelers opnieuw de overgrootmoederkaart speelt.

- **De speciale kaarten**

1) Tand om tand (Dent pour dent)

Je beantwoordt elke klap die je wordt toegebracht door je tegenstander.

Speel deze kaart nadat je werd uitgedaagd voor een duel. Je tegenstander loopt dan dezelfde schade op aan zijn gebit als de ravage die hij aanricht t.a.v. jouw tanden. In dit geval moet er niet gegooid worden met de verdedigingskies.

2) Het gevecht om een zitje op de rustbank (Bataille des chaises)

Alle tegenspelers verliezen één tand van één van hun familieleden die zich niet in de

ring bevinden.

Deze kaart mag op gelijk welk ogenblik ingezet worden.

3) Brug (Bridge)

Eén van je familieleden recupereert één van zijn tanden.

Deze kaart mag op gelijk welk ogenblik ingezet worden.

4) Dubbele brug (Double bridge)

Eén van je familieleden recupereert twee tanden van zijn gebit.

Deze kaart mag op gelijk welk ogenblik ingezet worden.

5) Dierenbescherming (S.P.A.)

Het huisdier van de familie ontvangt een nieuw gebit.

Door de tussenkomst van de dierenbescherming ontvangt het huisdier van de familie een nieuw gebit. Deze kaart mag direct worden ingezet nadat het dier k.o. werd geslagen (In dat geval wordt het gevecht verder gezet!) maar kan ook worden aangewend lange tijd nadat het dier werd uitgeschakeld.

6) Familiesolidariteit (Esprit de famille)

De familie vangt de klappen op.

Speel deze kaart nadat een tegenstander een goede aanvalsworp behaalde. Hierdoor mag je de toegebrachte schade volledig of gedeeltelijk verdelen onder je familieleden.

7) Coalitie (Coalition)

De andere spelers in de ring helpen je verdedigen.

Speel deze kaart als verdediging van een familielid. Alle spelers (met uitzondering van je uitdager) gooien evenveel keer met de verdedigingskies als jezelf. Je bent wel het enige doelwit van de uitdager. Jij hebt wel het recht op de overwinning indien hij (als gevolg van de verdediging) k.o. geslagen wordt,

8) Het minirokje (Mini-jupe)

Het minirokje van het vrouwelijke vechtersbaasje brengt de mannelijke tegenstander in de war.

Speel deze kaart na de aankondiging van het duel of zelfs tijdens het gevecht tussen een vrouw en man. Het speelt hierbij geen rol of je zelf betrokken bent in dit

gevecht. De mannelijke tegenstander zal omwille van deze verleidingstechniek slechts één worp mogen uitvoeren met één kies. De vrouw vecht en verdedigt zich zoals gewoonlijk.

9) Vitamines (Vitamines)

Door inname van vitamines beschik je over extra kracht. Je rechter vuist haalt dubbel zo hard uit. Hierdoor verdubbelt de toegebrachte schade aan het gebit van je tegenstander (op voorwaarde dat je het doel raakt).

Speel deze kaart voor je gooit met de kiezen (aanval of verdediging) en verdubbel de toegebrachte schade (op voorwaarde dat die er is).

10) Punch (Punch)

Je beschikt over 6 worpen tegen om het even welke tegenstander.

Speel deze kaart i.p.v. een aanvalskaat.

11) Hoffelijkheid (Galanterie)

De mannelijke uitdager staat aan zijn vrouwelijke tegenstandster toe dat zij de klappen als eerste mag uitdelen.

Speel deze kaart nadat een duel werd aangekondigd (zowel in het geval van de verdediging als van de aanval). Je mag dan als eerste alle worpen (met de kiezen) na elkaar uitvoeren. Daarna is pas de tegenstander aan de beurt.

12) "Ik heb nog een appeltje te schillen met deze figuur" (Laisse-moi faire...)

Je neemt de plaats in van een andere speler in een duel.

Gebruik deze kaart wanneer er een duel is tussen twee andere spelers. Vervang één van deze spelers en beëindig in zijn plaats het gevecht.

13) Kramp (Crampe)

De speler van je keuze verliest zijn slagkracht.

Speel deze kaart na de aankondiging van het duel of zelfs tijdens het gevecht. Het speelt hierbij geen rol of je zelf betrokken bent in dit gevecht. De aangeduide speler (aanvaller of verdediger) is verlamd als gevolg van hevige krampen. Hierdoor kan hij onmogelijk boksen. Uiteraard blijft zijn tegenstander gewoon doorvechten.

14) Ontwijken (Esquive)

De vuist van je tegenstander mist zijn doel en bonkt in op het gezicht van je buur in de ring.

Speel deze kaart na een geslaagde aanvalsworp van je tegenstander. Het familielid die zich in de ring bevindt en toebehoort aan de volgende speler in uurwijzerzin (met uitzondering van de aanvaller) ondergaat de gevolgen van deze worp. Je verdedigt je zoals gewoonlijk.

15) Overgrootmoeder (Arrière-grand-mère)

Je overgrootmoeder komt je met vaste hand bijstaan.

Speel deze kaart op gelijk welk ogenblik. De overgrootmoeder staat het familielid in de ring bij. Zij vervult enkel een defensieve rol. Door haar tussenkomst wordt je verdediging verdubbeld (nl. 2 worpen met de verdedigingskies). Wanneer één van je familieleden k.o. wordt geslagen, verlaat zij de ring. Wanneer de overgrootmoeder nog in de ring aanwezig is op het ogenblik dat een andere speler deze kaart inzet, dan verandert ze eenvoudig van familie.

Auteurs: Florian Guzele, Laurent Escoffier

Illustratie: Florian Guzele (email: [guz @ spidernet.tm.fr](mailto:guz@spidernet.tm.fr))

Grafische weergave: Laurent Escoffier, Florian Guzele

Raadgever bij deze realisatie: Gérard Delfanti

Tand om tand werd bekroond met de "goblet d'or 1997 des créateurs de jeu de société" op de internationale wedstrijd van Boulogne- Billancourt.

Uitgever: Filsfils Internationaal

Hall relais BEP, Z.I. de Achêne, B5590 Achêne, Belgium

Tel: (32)083.220.296 - fax (32)083.216.187

Email: [filsfils @ tornado.be](mailto:filsfils@tornado.be) - <http://www.filsfils.be>

FILSFILS INTERNATIONAAL



Date Last Modified: 24-04-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief