



Das Spiel  
 Abacus Spiele, 2004  
 WITTIG Reinhold  
 2 - 6 spelers vanaf 8 jaar  
 ± 30 minuten



Sinds 1979 begint iedere inleiding tot dit spel met de woorden van Reinhold WITTIG:

"Men heeft mij zeer vaak gevraagd hoe men begint aan het uitvinden van spellen. Het antwoord op deze vraag is vrij simpel, opent verschillende mogelijkheden om het uitvinden van spellen mogelijk te maken en is tevens een uitnodiging: SPELEN, SPELEN, SPELEN ! Probeer zelf nieuwe spelregels uit te vinden voor deze dobbelsteenpiramide. Men kan spelen met de kleuren, met de getallen, met het toeval ... maar vooral met veel plezier.

Zeer snel kwam uit deze uitnodiging een talrijk aanbod aan spellen. De zes beste spellen hebben we uitgekozen. Als je een eigen spel met deze dobbelstenen hebt uitgevonden, kan je ons dit opsturen. Op de homepage van Abacus ([www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)) zullen we de goede inzendingen verzamelen zodat een toegankelijke verzameling van spellen zal ontstaan."

# Spelmateriaal

- ➡ 1 handleiding;
- ➡ 1 grondplaat;
- ➡ 55 rode dobbelstenen;
- ➡ 55 gele dobbelstenen;
- ➡ 55 paarlemoeren dobbelstenen;
- ➡ turkooizen dobbelsteen.

## Tips over de opbouw van de spelregels

Deze handleiding bevat de spelregels voor zes verschillende spellen. Omdat de meeste spellen een relatief korte speelduur hebben, is het zeer gemakkelijk om de spellen met elkaar te combineren. Zo kan men met het eerste spel '**Abquetschen**' (**dwingen**) de piramide opbouwen en daarna met het tweede spel '**Raffzahn**' (**afschrapen**) de piramide afbouwen.

Het derde spel '**Bunte Kuh**' (**bonte koe**) is opnieuw een opbouwspel en '**Cui bono?**' is opnieuw een afbouwspel. Het spel '**Eintrichtern**' (**trechter**) toont aan dat men met het spel 'Das Spiel' nieuwe spellen kan ontwikkelen.

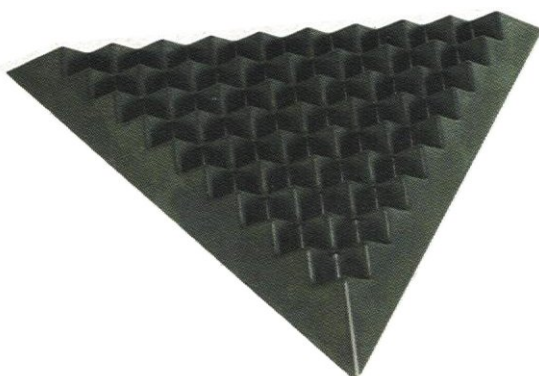
Het laatste spel '**Würfelmarsch**' (**dobbelsteenoptocht**) is een echt strategisch spel dat speciaal voor deze nieuwe uitgave werd ontwikkeld.

Aan het begin van elk spel worden algemene gegevens over het spel gegeven zoals onder andere de aanbevolen leeftijd, de vermoedelijke speelduur, de aard van het spel, het aantal spelers en het benodigde spelmateriaal.

Spellen die zich specifiek richten tot het opbouwen of het afbouwen van de piramide worden met een eigen symbool gekenmerkt.



Sommige begrippen duiken in meerdere spelregels op. Daarom worden deze begrippen aan het begin van het spel uitgelegd. In de spelregels worden deze begrippen altijd in rode hoofdletters geschreven.



### GRONDPLAAT

De elementen waaruit een grondplaat bestaat zijn trechters, kanten, spitsen en zadels.

### HOEKTRECHTER

Alle hoektrechters zijn tegelijkertijd ook randtrechters omdat ze aan twee zijdes van de piramide toebehoren.

### RANDTRECHTER

Dit zijn alle trechters die zich direct aan de buitenzijde van de piramide bevinden.



### TRECHTER

Een trechter is een kuiltje waarin precies één dobbelsteen kan worden gelegd zodat hij stabiel ligt en zijn positie niet verandert. Een trechter ontstaat telkens op het moment dat drie dobbelstenen rond een zadel worden gelegd. Op de grondplaat bevinden er zich 45 trechters.

## KANT

Als drie kanten van een dobbelsteen samen komen, vormen ze ofwel een zadel ofwel een spits.



## ZADEL

Drie dobbelstenen die rondom een zadel werden gelegd zodat ze elkaar met één kant raken, vormen altijd een trechter.



## SPITS

Een spits is het tegenovergestelde van een zadel. Hoewel ook hier drie dobbelstenen elkaar met één kant raken, kan hier geen dobbelsteen worden gelegd omdat de dobbelsteen zou weggrollen.

## ZIJDE

De drie zijvlakken van de grondplaat maar ook een volledige piramide worden als een zijde bestempeld.

## VRIJE DOBBELSTEEN

Een dobbelsteen ligt vrij als men de dobbelsteen kan wegnemen zonder dat andere dobbelstenen van positie veranderen. Bij een volledig opgebouwde piramide is dit alleen de bovenste dobbelsteen.



## LAAG

Een laag bestaat uit alle dobbelstenen die op dezelfde hoogte in de piramide liggen. Naar de top van de piramide toe worden de lagen steeds kleiner. De onderste laag van een piramide bestaat uit 45 dobbelstenen die in de trechters van de grondplaat liggen.



## RIJ

Een rij bestaat uit dobbelstenen die elkaar met de tegenoverliggende vlakken raken en in een rechte lijn liggen.

## NIVEAU

Een niveau bestaat uit de dobbelstenen die samen een vlak vormen. Deze vlakken liggen altijd parallel aan de buitenzijde van de piramide.

## KANTELEN

Bij het kantelen wordt een dobbelsteen om één kant gerold. Dat kan op een kant van de grondplaat of op de kant van een andere dobbelsteen zijn. Bij het kantelen draait de dobbelsteen zich om 90° en de volgorde van de dobbelsteenogen veranderen.



### Voorbeeld

De dobbelsteen toont rechts de 3, links de 2 en de 6 wijst naar de speler. De dobbelsteen wordt naar rechts gedraaid. Daarbij wordt de 3 afgedekt en de dobbelsteen toont nu rechts de 2 en links verschijnt nu de 4. De 6 wijst nog altijd naar de speler.

## DRAAIEN

Bij het draaien wordt een vrije dobbelsteen uit de trechter gehaald. Daarna kan de speler de dobbelsteen willekeurig draaien zodat de volgorde van de dobbelsteenogen wordt gewijzigd. Vervolgens wordt de dobbelsteen met de nieuwe volgorde opnieuw in de trechter gelegd van waaruit de dobbelsteen kwam.

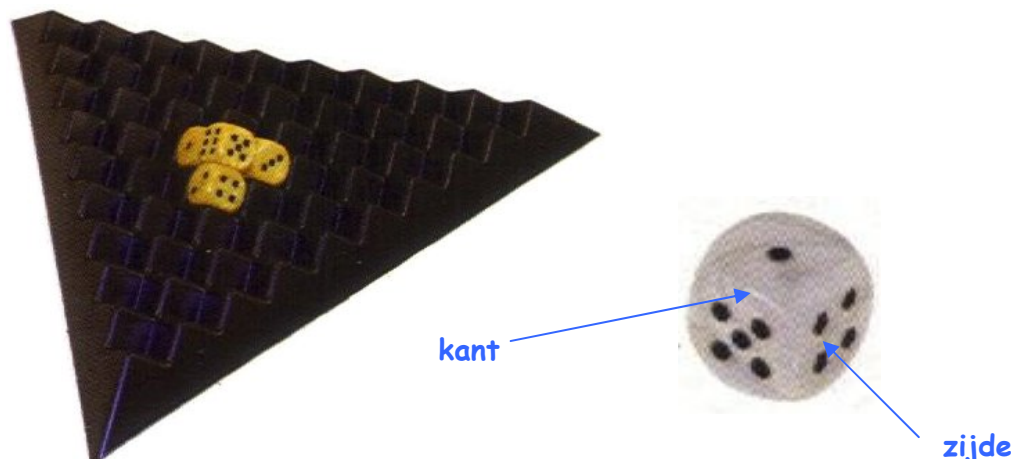
Abquetschen									
10 +	30	2	8	0	3	55	55	55	1

## Doel van het spel

De speler die als eerste al zijn dobbelstenen heeft gebruikt, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

- De **GRONDPLAAT** wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Elke speler ontvangt 55 dobbelstenen van één kleur en legt deze dobbelstenen als voorraad voor zich neer.
- De turkooizen dobbelsteen wordt klaargelegd.
- De speler die als eerste met de turkooizen dobbelsteen een 4 goot, wordt de startspeler. De startspeler bouwt met 4 dobbelstenen uit zijn voorraad een startpiramide. De startpiramide wordt zo mogelijk centraal op de **GRONDPLAAT** opgebouwd. In elk geval mag de startpiramide geen **RANDTRECHTER** bevatten.



## Spelverloop

De speler die aan de beurt komt, dobbelt éénmaal met de turkooizen dobbelsteen.

Het gegooide aantal ogen bepaalt hoeveel dobbelstenen uit zijn voorraad hij in de piramide moet inbouwen.

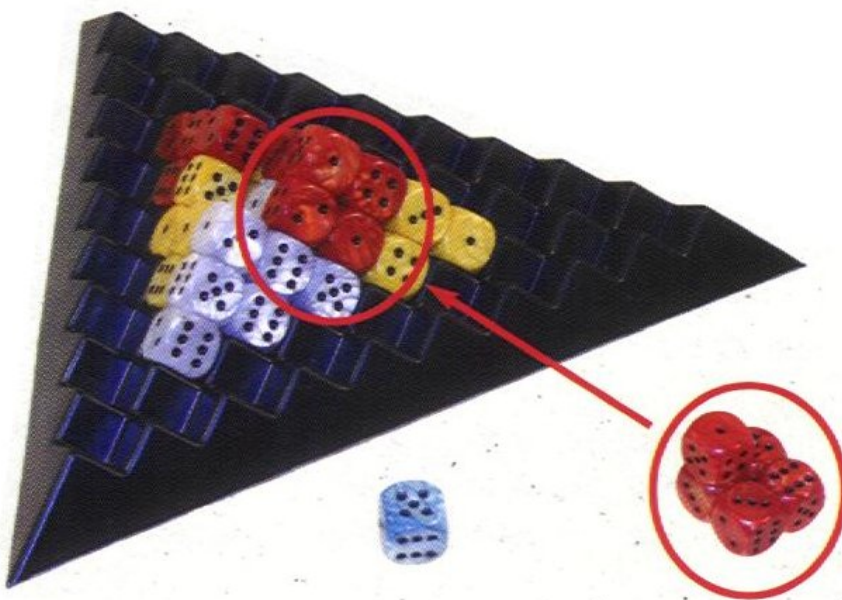
De dobbelstenen kunnen maar in de piramide worden ingebouwd als de volgende voorwaarden zijn vervuld:

1. Elke van de nieuw ingebouwde dobbelsteen moet met minstens één zijde de zijde van een andere nieuw ingebouwde dobbelsteen raken.

### TIP

De in te bouwen dobbelstenen moeten dus samenhangen. Het op die manier ontstane bouwsel kan nagenoeg iedere willekeurige ruimtelijke vorm aannemen. Zo kunnen bijvoorbeeld de dobbelstenen van een bouwsel door de al aanwezige dobbelstenen in de piramide worden gestut. Het aantal ogen op de dobbelstenen, die in de piramide worden ingebouwd, heeft geen betekenis of functie.

2. Minstens één van de nieuw ingebouwde dobbelstenen moet met minstens één zijde de zijde van een andere eigen dobbelsteen, die al eerder in een vorige beurt in de piramide werd ingebouwd, raken.



### Voorbeeld

Met de turkooizen dobbelsteen werd een 5 gedobbeld.

Dit betekent dat de speler 5 eigen dobbelstenen in de piramide moet inbouwen.

3. In de beginfase van het spel zijn er **twee uitzonderingen**:
  - Vooraleer een speler zijn eerste dobbelstenen inbouwt, heeft hij nog geen dobbelstenen in de piramide. Daarom mag hij aan willekeurige dobbelstenen van de tegenstanders aanbouwen.
  - De spelers moeten aan de startpiramide zo lang minstens één dobbelsteen van de startspeler vrij houden tot de bezitter van de startpiramide opnieuw éénmaal heeft ingebouwd.

### TIP

In de loop van het spel is het wel toegelaten om de dobbelstenen zo in te bouwen dat een andere speler tijdelijk niet aan zijn eigen dobbelstenen kan inbouwen. Men mag ook zo aan de laatste zichtbare dobbelsteen van een kleur inbouwen dat hij in het binnenste van de piramide verdwijnt.

Als de speler het aantal dobbelstenen dat op de turkooizen dobbelsteen wordt getoond niet kan inbouwen, dan mag hij geen enkele dobbelsteen inbouwen. Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt.

### TIP

Op grond van de eerste regel kan het spel maar beginnen met een 4 omdat met een worp van 1 tot en met 3 de nieuwe ingebouwde dobbelstenen elkaar niet met een zijde kunnen raken. Bij een 5 of een 6 worden één of twee dobbelstenen gescheiden van de overige dobbelstenen gelegd. De volgende speler kan nu enkel met een 3, een 5 of een 6, dobbelstenen inbouwen.

### Bonusdobbelstenen

Als een speler er in lukt om 4 of meer nieuw ingebouwde dobbelstenen in een rij af te leggen, dan mag hij extra dobbelstenen uit zijn voorraad inbouwen.

Dobbelstenen in een rij	Bonusdobbelstenen
4	1
5	2
6	3









Bonusdobbelstenen moeten uiteraard volgens de geldende regels worden ingebouwd. Ze moeten elkaar dus raken en minstens één van de bonusdobbelstenen moet een willekeurige eigen dobbelsteen, die al eerder in de piramide werd ingebouwd, raken. Dat mag een dobbelsteen uit een vorige beurt zijn, maar ook een dobbelsteen waardoor de speler een extra dobbelsteen heeft verkregen.

### Einde van het spel

Als een speler aan de beurt komt en hij kan geen dobbelsteen meer inbouwen conform de regels omdat alle dobbelstenen die hij in de vorige beurten heeft ingebouwd in het binnenste van de piramide zijn verdwenen, eindigt het spel onmiddellijk.

De speler die het minste aantal dobbelstenen in zijn voorraad heeft, wint het spel.

Het spel eindigt ook onmiddellijk als een speler meer ogen gooit met de turkooizen dobbelsteen dan hij nog dobbelstenen in zijn voorraad heeft. Hij wordt de winnaar van het spel, onafhankelijk van het feit of hij zijn dobbelstenen kan inbouwen of niet.

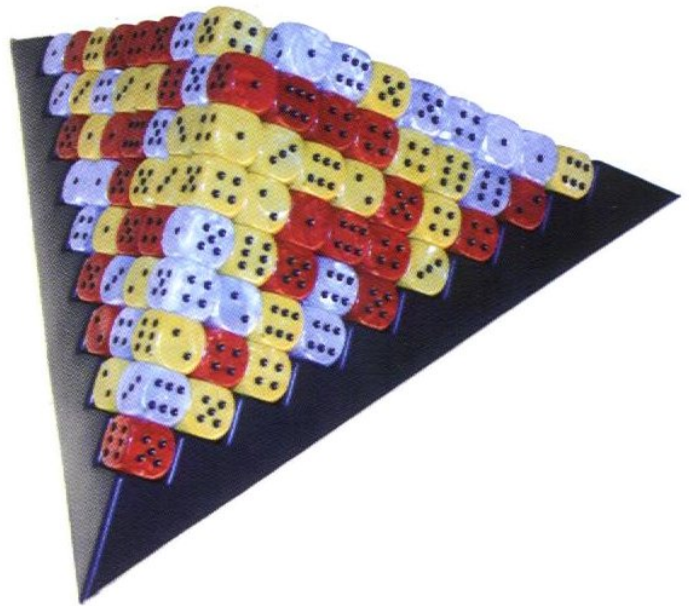
Raffzahn von Uwe Beul									
									
8 +	15	2	3	5	3	55	55	55	1

### Doel van het spel

Alle spelers nemen tegelijkertijd vrij liggende dobbelstenen uit de piramide. De speler die aan het einde van het spel de meeste dobbelstenen heeft, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

- ➔ De piramide wordt met de rode, de gele en de paarlemoeren dobbelstenen volledig opgebouwd. De verdeling van de kleuren en de plaatsing van de dobbelsteenogen zijn volledig willekeurig. Daarna wordt de bovenste dobbelsteen uit de piramide verwijderd.
- ➔ De piramide wordt in het midden van de tafel geplaatst zodat elke speler voor een **ZIJDE** van de piramide zit. Elke speler ziet dus maar de ogen van de dobbelstenen van één **ZIJDE** van de piramide.
- ➔ Eén speler ontvangt de turkooizen dobbelsteen en begint het spel.



## Spelverloop

Als een speler aan de beurt komt dan dobbelt hij met de turkooizen dobbelsteen op zulke wijze dat alle andere spelers het gegooide resultaat goed kunnen zien.

Zodra de turkooizen dobbelsteen is gevallen, beginnen alle spelers tegelijkertijd naar **VRIJ LIGGENDE DOBBELSTENEN** te zoeken die hetzelfde aantal ogen tonen zoals de turkooizen dobbelsteen.

### TIP

Omdat elke speler maar juist op één zijde van de piramide kijkt, ziet elke speler van elke dobbelsteen ook maar één zijde. Zo kan het dus zijn dat een speler van een dobbelsteen de 1 ziet, terwijl zijn linkerbuurman van dezelfde dobbelsteen bijvoorbeeld de 3 ziet. Daarom is het ook onmogelijk dat twee dezelfde spelers naar dezelfde dobbelsteen grijpen.

Als een speler een **VRIJE DOBBELSTEEN** vindt met het correcte aantal ogen dan mag hij deze steen uit de piramide verwijderen. Op deze manier kunnen opnieuw dobbelstenen vrij komen te liggen.

De spelers mogen zolang dobbelstenen uit de piramide blijven verwijderen tot de speler die aan de beurt is, "**STOP !**" roept. Bij het verwijderen uit de piramide mogen de spelers maar één hand gebruiken. Iedere speler legt de dobbelstenen die hij uit de piramide heeft verwijderd voor zich neer.

## STOP !

De speler die aan de beurt is, dat is de speler die met de turkooizen dobbelsteen heeft gedobbeld, mag te allen tijde "**STOP !**" roepen. Daarna mag geen enkele speler nog een dobbelsteen verwijderen. Vervolgens wordt de turkooizen dobbelsteen aan de linkerbuurman gegeven die opnieuw een getal dobbelt.

Als een speler nog een dobbelsteen neemt nadat er "**STOP !**" werd geroepen, dan moet hij deze dobbelsteen terugleggen en moet hij aan de beide andere spelers telkens één van zijn al verwijderde dobbelstenen afgeven. Als deze speler nog geen dobbelstenen genoeg heeft om dit te kunnen doen, dan moet hij geen dobbelstenen afgeven.

## Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler, die aan de beurt is, "**STOP !**" roept **en** er nog alleen op de **GRONDPLAAT** dobbelstenen liggen.

De speler die de meeste dobbelstenen heeft verzameld, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



8 +	40	6	2	2	2 - 6	30	30	48	-

## Doel van het spel

Alle spelers spelen tegelijkertijd. Zij proberen passende **TRECHTERS** te vinden om hun dobbelstenen te kunnen afleggen. De speler die als eerste geen dobbelstenen meer heeft, wint het spel.

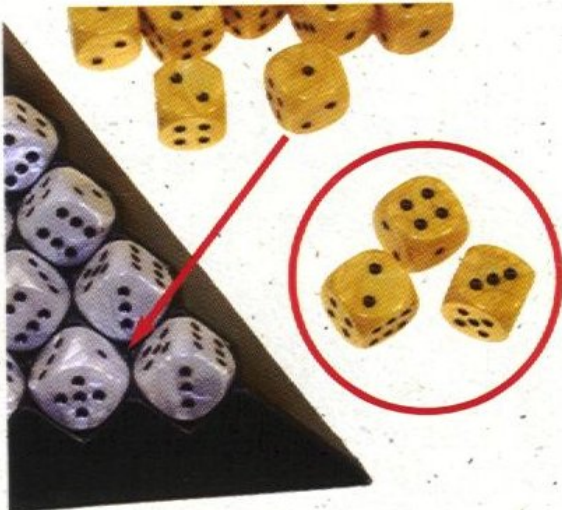
## Spelvoorbereiding

- De **GRONDPLAAT** wordt in het midden van de tafel gelegd en met een laag van 45 paarlemoeren dobbelstenen gevuld. De oriëntatie van de dobbelsteenogen is volledig toevallig.
- Eén van de spelers ontvangt de 3 overgebleven paarlemoeren dobbelstenen en wordt de startspeler.
- De 60 overgebleven dobbelstenen worden evenredig onder alle spelers verdeeld. De kleur van de dobbelstenen speelt geen enkele rol voor het verloop van het spel. Iedere speler legt zijn dobbelstenen als voorraad voor zich neer.

## Spelverloop

Als een speler de drie paarlemoeren dobbelstenen ontvangt, dobbelt hij met de dobbelstenen in het midden van de tafel.

Onmiddellijk maakt iedere speler, in stilte in het hoofd, de som van de drie gedobbelde dobbelsteenogen. Daarna zoekt hij een **TRECHTER** waarbij de drie aangrenzende zijden van de dobbelstenen dezelfde som opleveren.



De speler die als eerste een passende **TRECHTER** vindt, roept luid "**STOP !**" en toont de **TRECHTER**.

Als de som van de **TRECHTER** inderdaad overeenstemt met de som van de paarlemoeren dobbelstenen, dan mag de speler één dobbelsteen uit zijn voorraad in deze **TRECHTER** leggen. Welke zijde van deze dobbelsteen naar boven ligt, beslist de speler zelf.

### TIP

Zo ontstaan langzamerhand in de hogere lagen steeds nieuwe **TRECHTERS** waarin dobbelstenen kunnen worden afgelegd.

Als er geen **TRECHTER** meer is met de identieke som, dan roept de speler die dit als eerste opmerkt: "**NERGENS !**". Deze speler mag dan een dobbelsteen uit zijn voorraad in een willekeurige **TRECHTER** leggen.

Als een speler "**STOP !**" of "**NERGENS !**" roept, maar hij heeft zich vergist omdat hij bijvoorbeeld op een valse **TRECHTER** heeft gewezen, dan mag hij natuurlijk geen dobbelsteen afleggen. Als straf ontvangt hij van iedere medespeler een dobbelsteen uit diens voorraad.

Vervolgens geeft de speler die de som heeft gedobbelde de paarlemoeren dobbelstenen aan zijn linkerbuurman.



## Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk zodra een speler de laatste dobbelsteen uit zijn voorraad neemt. Daarbij speelt het geen rol of hij deze dobbelsteen in een **TRECHTER** kan leggen of deze dobbelsteen als straf aan een andere speler kan geven. Deze speler wordt de winnaar van het spel. Als twee spelers tegelijkertijd hun laatste dobbelsteen kunnen afgeven dan zijn er ook twee winnaars.

Cui bono? von Jens-Peter Steuck									
									
8 +	15	5	5	0	2 - 6	55	55	55	-

## Doel van het spel

De spelers moeten dobbelstenen uit de onderste **LAAG** weghalen. Deze dobbelstenen mogen in **TRECHTERS** worden teruggelegd. Als dat niet mogelijk is, moet de speler de dobbelsteen behouden. Zulk een dobbelsteen telt minpunten. Aan het einde van het spel wint de speler met de minste minpunten.

## Spelvoorbereiding

- ➔ De piramide wordt volledig opgebouwd met de rode, de gele en de paarlemoeren dobbelstenen. De verdeling van de kleuren en de oriëntatie van de dobbelsteenogen is volledig willekeurig.
- ➔ De piramide wordt in het midden van de tafel geplaatst zodat iedere speler de piramide zeer gemakkelijk kan bereiken.
- ➔ De spelers bepalen wie er mag beginnen.

## Spelverloop

Als een speler aan de beurt komt, dan trekt hij een dobbelsteen uit de piramide. Daarna probeert hij deze dobbelsteen opnieuw in een **TRECHTER** van de piramide terug te leggen. Als dit niet lukt dan moet hij de dobbelsteen behouden en is zijn linkerbuurman aan de beurt.

## Een dobbelsteen uit de piramide trekken

Als een speler aan de beurt komt, trekt hij een dobbelsteen uit de piramide. Hij mag enkel een dobbelsteen uit de piramide halen die:

- ⇒ in de onderste **LAAG** van de piramide ligt **en**
- ⇒ die minstens twee vrij liggende zijdes heeft.

### TIP

Aan het begin van het spel hebben enkel de dobbelstenen aan de drie **KANTEN** van de piramide twee vrij liggende zijdes. Door het wegtrekken van een dobbelsteen schuiven de dobbelstenen die er boven liggen naar beneden en er ontstaat een nieuwe **TRECHTER**.

## Een dobbelsteen terugleggen in de piramide

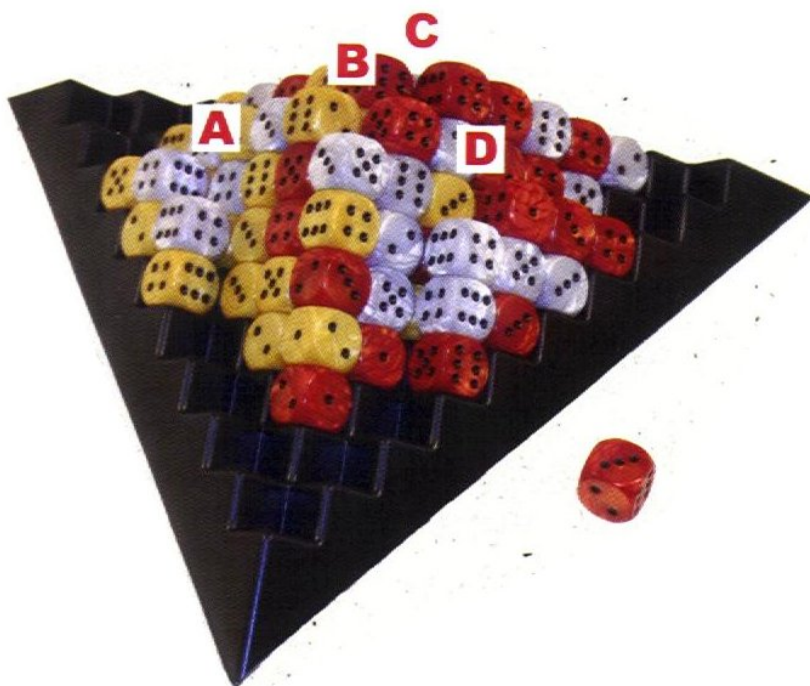
De speler mag de dobbelsteen opnieuw in de piramide terugleggen als er een passende **TRECHTER** voorhanden is.

- A. De **TRECHTER** moet ofwel
- uit dobbelstenen van de drie kleuren bestaan ofwel
  - uit drie dobbelstenen van dezelfde kleur bestaan. De **TRECHTER** moet dan evenwel een andere kleur hebben dan de dobbelsteen die de speler wil terugleggen.

B. **Opgelet**

Als de dobbelsteen zo wordt teruggelegd dat de dobbelsteen het einde van een **KANT** vormt, mag de kant in geen enkel geval bestaan uit dobbelstenen van één kleur.

Een dobbelsteen mag nooit in een lege **TRECHTER** van de **GRONDPLAAT** worden teruggelegd.



### Voorbeeld

De speler mag de dobbelsteen in **TRECHTER A** leggen (een volledige paarlemoeren trechter met een andere kleur dan de dobbelsteen) maar ook in **TRECHTER B** (een trechter die bestaat uit de drie kleuren).

Hij mag de dobbelsteen niet in **TRECHTER C** leggen omdat deze trechter dezelfde kleur heeft als de dobbelsteen. Hij mag de dobbelsteen ook niet in **TRECHTER D** leggen omdat dan de achterste **KANT** alleen uit rode dobbelstenen zou bestaan.

## Een dobbelsteen behouden

Als de speler de dobbelsteen niet kan terugleggen dan moet hij de dobbelsteen behouden en hij legt de dobbelsteen zichtbaar voor zich neer.

### TIP

Een dobbelsteen mag alleen in dezelfde beurt opnieuw in de piramide worden teruggelegd. Dobbelstenen die de speler uit vorige beurten heeft verkregen, kan hij later niet meer in de piramide terugleggen.

## Einde van het spel

In een spel met 2 tot 4 spelers eindigt het spel zodra een speler zijn **tiende** dobbelsteen moet nemen.

In een spel met 5 tot 6 spelers eindigt het spel zodra een speler zijn **zevende** dobbelsteen moet nemen.

Elke speler telt nu zijn minpunten samen. De speler met de minste minpunten wint het spel. Als er meerdere spelers zijn met de minste minpunten dan wint van deze spelers de speler met de minste dobbelstenen.



1 minpunt



2 minpunten



3 minpunten

### TIP

Uiteraard moet men proberen om alleen die dobbelstenen weg te nemen die men opnieuw in de piramide kan terugleggen. Soms kan het dan weer zinvol zijn om de dobbelsteen toch niet terug te leggen, ook al is dit mogelijk, omdat de volgende speler een vrij 'dure' dobbelsteen moet nemen die hij niet kan terugleggen.

Eintrichtern									
7 +	15	2	3	5	2 - 8	36	45	3	-

## Doel van het spel

De spelers moeten proberen de sommen van de dobbelstenen in de **TRECHTERS** te onthouden. De speler die de meeste **TRECHTERS** kan opspeuren, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

- ➔ De **GRONDPLAAT** wordt in het midden van de tafel gelegd. De onderste **LAAG** wordt met 45 gele dobbelstenen gevuld. De oriëntatie van de dobbelsteenogen is volledig toevallig.
- ➔ De volgende **LAAG** wordt gelijkmatig met de 36 rode dobbelstenen belegd. Dit dient enkel om de gele dobbelstenen te bedekken. Daarom speelt de oriëntatie van de dobbelstenen geen enkele rol.
- ➔ Eén speler ontvangt de drie paarlemoeren dobbelstenen. Hij is de startspeler.

## Spelverloop

De startspeler dobbelt met de drie paarlemoeren dobbelstenen zodat alle spelers dit goed kunnen zien en hij telt de gegooide dobbelsteenogen op.

Daarna heft hij een willekeurige rode dobbelsteen op zodat een **TRECHTER** van drie gele dobbelstenen vrij ligt.

Hij telt nu de dobbelsteenogen op van de drie gele dobbelstenen in de **TRECHTER**. Hij zegt de som luidop, zodat alle spelers dit horen en kunnen onthouden welke som deze **TRECHTER** vormt.

Daarna wordt deze som vergeleken met zijn dobbelworp:

⇒ Als de beide sommen overeenstemmen, mag hij de rode dobbelsteen behouden en legt hij deze voor zich op de tafel.

De speler is opnieuw aan de beurt. Hij dobbelt opnieuw en legt opnieuw een **TRECHTER** vrij.



⇒ Als de sommen niet overeenstemmen, moet hij de rode dobbelsteen terug in de TRECHTER leggen. Zijn beurt is ten einde en zijn linkerbuurman is nu aan de beurt.

De volgende speler heeft nu de keuze. Hij kan opnieuw dobbelen **of** hij kan het dobbelresultaat van zijn gefaalde buurman overnemen en zelf een TRECHTER vrij maken van waar hij gelooft dat de gevraagde som kan worden gevormd.

#### TIP

TRECHTERS die niet meer met een rode dobbelsteen zijn bedekt, nemen niet meer deel aan het spel.

## Einde van het spel

In een spel met 2 tot 4 spelers eindigt het spel zodra een speler zijn **achtste rode** dobbelsteen heeft behaald.

In een spel met 5 tot 6 spelers eindigt het spel zodra een speler zijn **negende rode** dobbelsteen heeft behaald.

Deze speler wordt de winnaar van het spel.

Würfelmarsch									
10 +	20	10	0	0	3	5	5	5	-

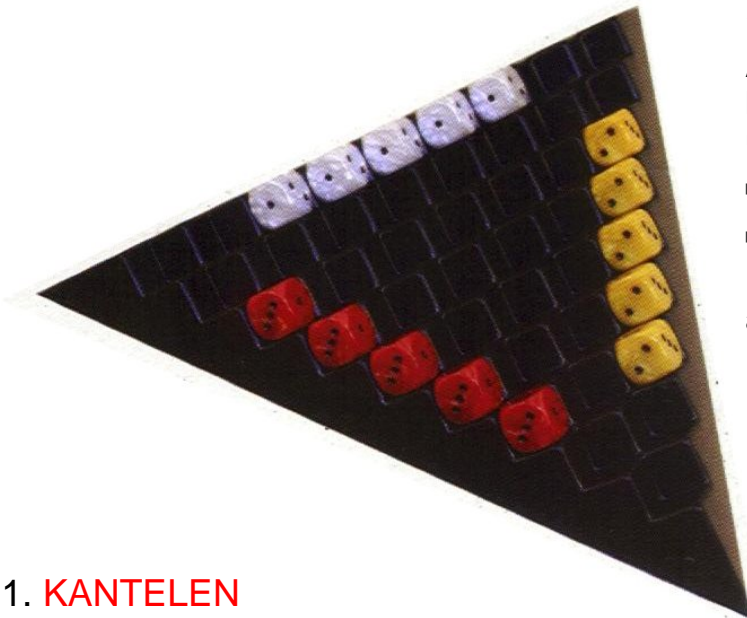
## Doel van het spel

In dit spel worden de dobbelstenen zoals spelstenen over de **GRONDPLAAT** bewogen.

De speler die er als eerste in slaagt om één dobbelsteen in de **HOEKTRECHTER** te plaatsen van zijn tegenovergestelde **ZIJDE**, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

- De **GRONDPLAAT** wordt zo op de tafel gelegd dat elke speler voor een **ZIJDE** zit.
- Iedere speler ontvangt 5 dobbelstenen van één kleur en legt deze dobbelstenen in de vijf middelste **RANDTRECHTERS** van zijn **ZIJDE**. De beide buitenste **TRECHTERS** links en rechts blijven vrij. Alle dobbelstenen worden zo in de **TRECHTER** gelegd dat de **ZIJDE** met de 3 naar de speler wijst, de **ZIJDE** met de 2 naar de linkerbuurman en de **ZIJDE** met de 1 naar de rechterbuurman.
- De spelers bepalen wie er mag beginnen.



## Spelverloop

Als een speler aan de beurt komt, moet hij één van de volgende twee acties uitvoeren:

- ➡ 1. **KANTELEN** of
- ➡ 2. **DRAAIEN**.

Na deze actie komt zijn linkerbuurman aan de beurt.

### 1. **KANTELEN**

De speler kantelt één van zijn dobbelstenen in een naburige lege **TRECHTER**. Hij mag de dobbelsteen alleen voorwaarts in de richting van de **HOEKTRECHTER** kantelen of naar links of naar rechts kantelen. Een speler mag zijn dobbelsteen nooit achterwaarts in de richting van de eigen **ZIJDE** kantelen.

Als de dobbelsteen na het kantelen met twee andere dobbelstenen een **TRECHTER** vormt, volgt het slaan.

### Slaan

Elk van de drie dobbelstenen wijst met één zijde naar de andere twee dobbelstenen. Nu worden de dobbelsteenogen in de **TRECHTER** vergeleken.

De dobbelsteen met het hoogste ogen aantal slaat alle dobbelstenen van de tegenstander met het lagere ogen aantal. De speler ontvangt de dobbelstenen die hij heeft geslagen en legt de dobbelstenen voor zich op de tafel.

Als de drie dobbelstenen hetzelfde aantal ogen tonen of als twee dobbelstenen hetzelfde aantal ogen tonen en de derde dobbelsteen toont een lager ogen aantal, dan worden alle dobbelstenen uit het spel genomen. Geen enkele speler ontvangt een dobbelsteen.

Een speler kan nooit zijn eigen dobbelstenen slaan.



### TIP

Alleen de drie dobbelstenen die een **TRECHTER** vormen, lokken het slaan uit.

Alle andere bewegingen, leiden niet tot het slaan.

### Voorbeeld

De gele speler kantelt zijn dobbelsteen naar rechtsvoor. Met deze zet vormt hij tegelijkertijd twee **TRECHTERS**. In de **RECHTERTRECHTER** is zijn 6 het hoogste getal. Daarom krijgt hij de rode dobbelsteen met de 5. Zijn eigen dobbelsteen met de 2 blijft liggen. In de **LINKERTRECHTER** tonen zowel de gele als de rode dobbelsteen een 5. Er is een gelijke stand en daarom worden alle dobbelstenen uit de **LINKERTRECHTER** uit het spel genomen.

## 2. DRAAIEN

De speler draait naar believen één van zijn dobbelstenen op de **ZIJDE** die hij wil.

### Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler er in slaagt één van zijn dobbelstenen in de tegenovergestelde **HOEKRECHTER** van zijn **ZIJDE** te leggen. Deze speler wint het spel.

Het spel eindigt ook als er geen enkele dobbelsteen meer op de **GRONDPLAAT** ligt. Dan telt iedere speler het aantal dobbelstenen dat hij heeft geslagen. Van dit aantal trekt hij de dobbelstenen af die uit het spel werden genomen.

**Opgelet:** De som kan dus ook negatief worden !

De speler die de grootste som heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die het laatste aan de beurt is geweest.

