

Ravensburger® spel nr. **01 559 7**
 Auteur: Rudi Hoffmann
 Grafiek: Heiner Buck
 Een dobbelsteenspel voor 2-4 personen
 vanaf 12 jaar

Inhoud: 1 speelbord
 16 speelstenen in
 4 verschillende kleuren
 1 dobbelsteen
 1 handleiding

Doel van het spel

Welke speler lukt het zoveel mogelijk stenen van zijn kleur op het doelveld „DORADA“ te krijgen? Hoe later een speelsteen het doelveld bereikt, des te meer punten krijgt hij. Winnaar is de speler die de meeste punten heeft.

Vorbereiding

Iedere speler krijgt 4 speelstenen van dezelfde kleur en zet ze met de rode kant naar beneden op elkaar op het startveld van zijn kleur.

Het spel begint

De jongste speler mag beginnen en daarna gaat het spel met de klok mee.

De speler die aan de beurt is gooit met de dobbelsteen en zet één van zijn speelstenen het gegooide aantal ogen vooruit. Hierbij telt elk veld (ook de speciale velden) voor één dobbelsteenpunt. Komt de speler op een veld dat al door één of meer stenen bezet is, dan zet hij zijn speelsteen er bovenop (ook met stenen van z'n eigen kleur).

De speelsteen of speelstenen die eronder liggen zijn nu zo lang geblokkeerd tot alle erop liggende speelstenen verder gezet zijn. Een veld, dat door één of meerdere speelstenen bezet is, mag ten alle tijden gepasseerd worden, maar wordt altijd meegeteld.

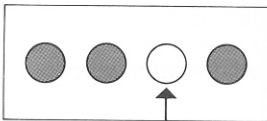
Een speler mag bij elke beurt opnieuw kiezen welke vrije speelsteen van zijn kleur hij gaat zetten. Hij kan ook één of meerdere speelstenen van zijn kleur enige tijd op het startveld laten staan.

Je mag niet zomaar een beurt overslaan met gooien en zetten. Na een zes mag niet nog een keer worden geworpen.

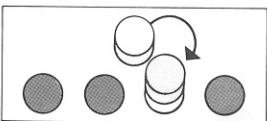
Het kan echter wel voorkomen dat een speler niet kan zetten. Dit is het geval als alle stenen van zijn kleur geblokkeerd zijn door stenen van andere spelers. De betreffende speler kan dan pas verder als hij weer een vrije speelsteen heeft.

De speciale velden

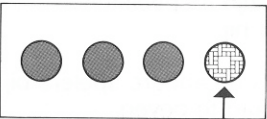
De weg naar het doelveld is vol gevaren.



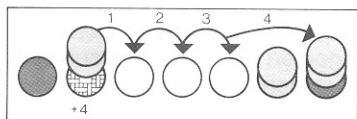
De speler die één van zijn speelstenen op een open hindernisveld moet zetten, verliest deze steen. De steen wordt omgedraaid en ligt nu met de rode kant naar boven. Een geluk voor alle spelers die dit veld nog moeten passeren: de verloren steen dient als „brug“ en kan door elke volgende speelsteen als een gewoon veld worden betreden.



De 5 spring-velden kunnen op weg naar het doel behulpzaam zijn, maar ze kunnen ook lastig zijn.



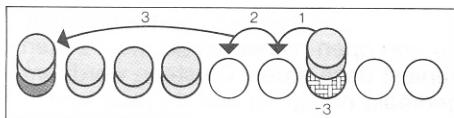
Komt een speelsteen op een spring-veld met een even aantal, dan moet hij zoveel vrije (d.w.z. niet door andere stenen bezette) velden vooruit als het aantal ogen dat hij heeft gegooid (afb.).



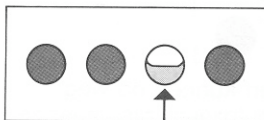
Een leeg hindernis-veld of een hindernis-veld waar een „brug“ op staat, telt hierbij als een vrij veld.

Komt de speelsteen hierbij op een hindernis-veld, dan is hij verloren. Komt hij weer op een spring-veld, dan moet hij weer hetzelfde aantal vrije velden vooruit.

Komt een speelsteen op het enige negatieve spring-veld, dan moet hij direkt de aangegeven 3 vrije velden worden teruggezet.



Wie met z'n speelsteen op een „gouden“ vak komt, bespaart zich een lange weg; hij moet z'n speelsteen direkt op het doelveld „DORADA“ zetten en is daardoor direkt al verzekerd van enige punten.



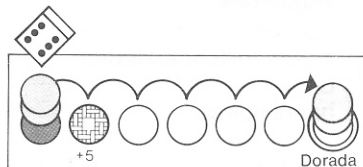
Als een speler al zijn 4 speelstenen verliest, dan heeft hij

- pech gehad
- tijd genoeg, om de andere spelers bij de eindspurt raad te geven.

Kortom, hij speelt niet meer mee.

De finish

Vanaf het laatste veld kan het doelveld „DORADA“ alleen worden bereikt door het gooien van „6“ (afb.).



Tenzij er een paar „bruggen“ voor het doelveld liggen.

De speler die op het laatste spring-veld komt, komt daarna zeker op „DORADA“. Elke volgende steen wordt op het „DORADA“-veld op de al aangekomen speelstenen gestapeld.

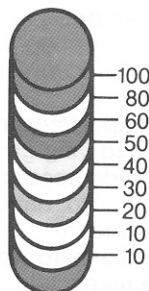
Het doelveld „DORADA“ hoeft niet met een precies aantal ogen te worden bereikt. Het teveel aan punten vervalt dan gewoon.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle speelstenen „DORADA“ hebben bereikt, of op de hindernis-velden zijn gekomen en „bruggen“ zijn geworden.

De puntenverdeling

De speelstenen die het doelveld „DORADA“ hebben bereikt, krijgen punten (afb.):



De speelsteen die als laatste is aange-
komen krijgt 100 punten,
de speelsteen die daaronder ligt krijgt
80 punten,
de volgende 60 punten,
de volgende 50 punten,
de volgende 40 punten,
de volgende 30 punten,
de volgende 20 punten,
een alle speelstenen die daaronder lig-
gen krijgen 10 punten.

De speler die de meeste punten heeft,
is winnaar.

Wij wensen U veel speelplezier en dob-
belgeluk bij de wedstrijd naar het doel-
veld „DORADA“.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg