

# FINITO!

door Hartmut Kommerell  
voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar

## Materiaal voor het spel

- 4 speelborden met 36 genummerde vakjes
- 1 20-kantige dobbelsteen
- 4 sets stenen met de getallen 1 tot 12

## Idee van het spel

De spelers proberen hun stenen in opstijgende waarde op hun speelborden te plaatsen. Daarbij bepaalt de dobbelsteen – voor alle spelers gelijk – de vakjes waarop de stenen moeten worden geplaatst. Wie het eerst alle 12 stenen op zijn speelbord in opstijgende waarde van 1 tot 12 heeft gelegd, wint het spel.

## Vorbereiding

Elke speler krijgt een speelbord en een set stenen van 1 tot 12 van één kleur. De overgebleven speelborden en stenen worden niet gebruikt. Nu husselt elke speler zijn stenen omgekeerd door elkaar, en draait drie ervan open, dus met het cijfer naar boven.

## Het spel zelf

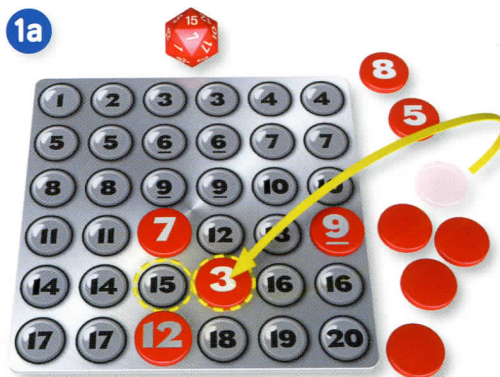
### 1a. Dobbelen:

Een willekeurige speler dobbelt. Het bovenop zichtbare getal geeft voor alle spelers aan, op welk getallenvakje van hun speelbord zij één van hun drie open stenen mogen leggen.

### 1b. Inzetten:

De spelers mogen kiezen, welke van hun drie stenen ze willen neerleggen. Als er op het speelbord twee vakjes met het zelfde getal beschikbaar zijn, mag de speler kiezen, op welk van de twee vakjes hij zijn steen plaatst. Vervolgens wordt weer een nieuwe steen omgedraaid, zodat er altijd een keuze tussen drie stenen is.

1a



Het getal 15 is gegooid. De speler legt de steen met het cijfer 3 op het rechte van de twee vakjes met het getal 15.

1b



De dobbelsteen geeft 12 aan. Omdat de speler zijn vakjes met de 12 al heeft bezet, plaatst hij een steen op het naaste vrije vakje links (in dit geval de 11) of rechts (of, zoals in dit geval, het eerste vakje in de volgende rij, de 14).

Er worden stenen geplaatst tot ze alle 12 op het speelbord liggen.

Is het vakje met het gedubbelde getal al bezet, dan wordt de steen op het **vrije** vakje met het eerstvolgend kleinere of grotere getal gelegd. Dat mag ook (zoals in het voorbeeld hiernaast) het eerste vakje van de volgende rij zijn. De speler mag zelf kiezen.

## 2. De stenen verplaatsen:

Als alle 12 stenen op het speelbord liggen, begint het verplaatsen. D.w.z. een willekeurige steen wordt van het speelbord genomen en opnieuw geplaatst. Ook hier geeft het gedubbelde getal aan op welk vakje de steen wordt geplaatst. Ook daarbij geldt: Als het gedubbelde vakje niet meer beschikbaar is (omdat er al andere stenen op liggen), kan de speler kiezen of hij het eerstvolgend kleinere of grotere vrije vakje belegt. Ook stenen die op het gedubbelde getal liggen, mogen op die manier worden verschoven.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een speler alle 12 stenen op zijn speelbord in opstijgende waarde van 1 tot 12 heeft liggen. Vrije vakjes tussen de stenen zijn daarbij niet van belang. Hij roept "Finito" en heeft het spel gewonnen.

## Meerdere ronden

Als je wilt, kun je meerdere ronden spelen. Voor het begin van het spel kan afgesproken worden, hoeveel punten je per ronde wilt bereiken. Wie het eerst dit puntenaantal heeft bereikt, bijvoorbeeld 5, met een reeks in opstijgende waarde, wint de ronde. Aan het einde van die ronde telt elke speler zijn punten.

Als het afgesproken aantal ronden is gespeeld worden de punten uit alle ronden bij elkaar opgeteld en de speler die dan de meeste punten heeft is de onbetwiste kampioen van Finito!

2



De dobbelsteen toont een 15. Omdat de speler al alle 12 stenen op zijn speelbord heeft geplaatst, verplaatst hij de 10 van vakje 12 naar vakje 15.

In dit voorbeeld is de langste reeks met opstijgende waarde de getal-rij 4, 6, 8, 9, 10. Daarmee krijgt de speler 5 punten

