

Een dobbel- en denkspel voor 1 à 4 spelers vanaf 8 jaar  
duur van het spel ca. 20 minuten

## Materiaal voor het spel

- 4 afwisbare speelkaarten (afwisbaar met een droog doek)
- 4 dobbelstenen met symbolen • 4 stiften • 1 spelregel

## Doel van het spel:

Om de beurt dobbelt één speler met de vier dobbelstenen, rangschikt ze in een formatie, en **alle** spelers vullen de symbolen van deze formatie in het raster van hun speelkaart. Daarbij probeert iedereen zo veel mogelijk gebieden met hetzelfde symbool bijeen te voegen, om aan het einde de meeste punten te krijgen.

## Vorbereiding van het spel (2 à 4 spelers)

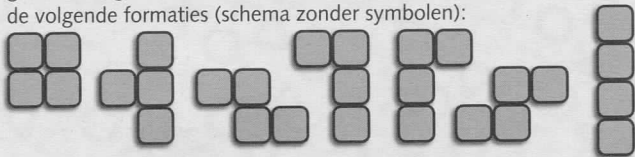
Elke speler krijgt een pen en een speelkaart. **Er wordt op de kleurige kant gespeeld.** Een speler wordt door het lot bepaald. Hij neemt de vier dobbelstenen en begint het spel.



## Het spel zelf

### 1. Dobbelen en rangschikken:

Wie aan de beurt is dobbelt met de vier dobbelstenen. Leg vervolgens het resultaat zo op tafel dat alle vier dobbelstenen samenhangen. De volgorde van de symbolen mag je vrij kiezen. Mogelijk zijn de volgende formaties (schema zonder symbolen):



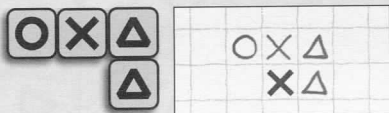
### 2. Symbolen inschrijven

Nu schrijven **ALLE SPELERS** de symbolen op tafel in het raster op hun speelkaarten. Daarbij moeten ze deze regels volgen:

- Houd de formatie van de symbolen op de dobbelstenen, zoals ze op tafel liggen, bij het invullen bij.

Voorbeeld: *gedobbeld*

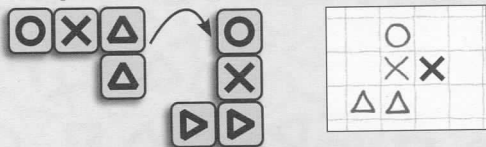
*speelkaart*



- Je kunt de symbolen op een willekeurige plek in het raster schrijven. Ze hoeven niet direct naast andere symbolen te zitten.

- Bij het invullen mag je formatie ook draaien. Draai voor een beter overzicht de dobbelstenen of je speelkaart.

Voorbeeld: gedobbeld 90° gedraaid speelkaart



- Je hoeft niet alle symbolen in te schrijven, als je de formatie zo rangschikt, dat enkele symbolen over de buitenkant van het raster uitsteken.

Voorbeeld: gedobbeld



speelkaart

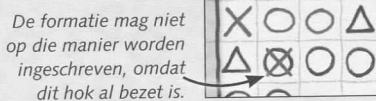


- Je mag geen formatie inschrijven, als een symbool in een hok zou terecht komen waar al een symbool is.

Voorbeeld: gedobbeld



speelkaart



- Elke speler moet minstens één symbool per ronde invullen, als dat mogelijk is.

## Volgende zet

Geef nu de dobbelstenen met de wijzers van de klok mee aan de volgende speler door. Deze dobbelt, rangschikt de dobbelstenen in een formatie, en opnieuw schrijven alle spelers de symbolen in, enz.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler zijn raster volledig kon vullen of er voor hem geen mogelijkheid meer is om hokken te vullen (bijv. omdat deze geïsoleerd zijn). Nu worden de punten geteld. (Voorbeeld voor puntentelling: In het hok \* kan niets meer worden ingevuld.)

## Puntentelling

Elke speler omcirkelt nu op zijn speelkaart de gebieden met dezelfde symbolen. Als gebieden gelden horizontaal of verticaal aan elkaar zittende hokken met identieke symbolen. Het gedrukte symbool telt mee. Gelijke symbolen in diagonaal aangrenzende hokken gelden niet als verbonden. Als een gebied uit minder dan 5 identieke symbolen bestaat, worden deze hokken doorgestreep.