

SOLOVARIANT

Je kunt Dice Stars ook in je eentje spelen. Om te winnen, moet je:

- 1 - De witte vakjes van je scoreblad invullen voordat je virtuele tegenstander het soloraster invult;
- 2 - Een hogere score behalen dan de zijne!

De regels voor deze variant zijn identiek aan die van het basisspel. Je vult je raster op exact dezelfde manier in.

Daarnaast kruis je aan het einde van elke beurt (na het afleggen van de stenen die je koos om je raster in te vullen) een aantal vakjes aan in het soloraster, afhankelijk van het aantal stenen dat zich nog in de reserve bevindt. Volg daarbij de regels in het kader hiernaast.

EINDE VAN HET SPEL

- Als het laatste vakje van het soloraster aangekruist is... dan VERLIES je onmiddellijk het spel!!!
- Anders eindigt het spel op de normale manier, doordat je scoreblad volledig is ingevuld, OF doordat je je vakje met strafpunten moest invullen... Tel je punten bij elkaar op en doe dit ook voor je tegenstander (voor hem is elk ingevuld vakje 5 punten waard). De speler met de hoogste eindscore wint het spel!

Klinkt makkelijk? Het is moeilijker dan je denkt... PROBEER DE JUISTE BESLISSINGEN TE NEMEN!

- **Als de reserve leeg is**
dan kruis je geen vakjes aan in het soloraster (juich niet te vroeg: tijdens de volgende ronde moet je 3 stenen werpen).
- **Als er enkel nog sterren liggen**
dan kruis je ÉÉN vakje aan in het soloraster (ongeacht het aantal sterren).
- **Als er enkel nog getalwaardes liggen**
dan tel je alle waardes bij elkaar op en kruis je ÉÉN vakje aan per veelvoud van 5 punten. Ook de restpunten tellen mee (bv.: 1 vakje voor 1 tot 5 punten, 2 vakjes voor 6 tot 10 punten, 3 vakjes voor 11 tot 15 punten, enzovoort).
- **Als er nog getalwaardes EN sterren liggen**
dan tel je alle waardes bij elkaar op en verdubbel je het resultaat (ongeacht het aantal sterren). Kruis vakjes aan volgens een veelvoud van 5, zoals hierboven beschreven.

EEN SPEL VAN BRUNO CATHALA EN LUDOVIC MAUBLANC

DICE STARS

Werp je dobbelstenen, kies een kleur of een waarde, en vul je scoreblad in door de juiste beslissingen te nemen!

Kleuren (kleine vierkantjes stellen het aantal stenen in deze kleur voor)

Tussentijdse scorevakjes voor elke rij

Eindscore voor elke rij na verdubbeling

INHOUD

- 14 dobbelstenen:



x 5

waardes ☆, ☆, 3, 4, 5, 6



x 4



x 3

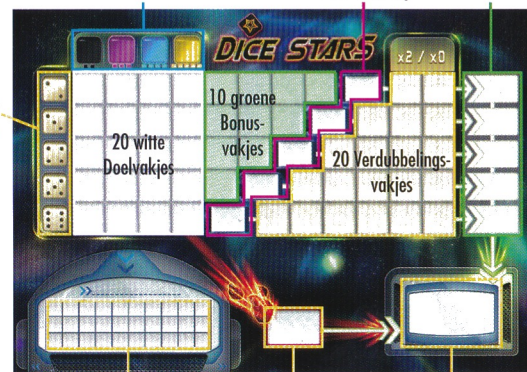


x 2

waardes ☆, 2, 3, 4, 5, 6

- 1 stoffen zak

- 1 scoreblok



Raster voor solovariant

Strafpunten

Eindscore

OPSTELLING

- Elke speler neemt een scoreblad en legt het voor zich neer.
- De 14 dobbelstenen worden in de zak gestopt en geschud.

SPELVERLOOP

Tijdens zijn beurt moet elke speler de volgende twee stappen doorlopen:

- Trek en werp 1 tot 3 dobbelstenen en voeg ze toe aan de reserve;
- Neem alle dobbelstenen van een bepaald type (zelfde kleur, zelfde waarde, of sterren) en vul het scoreblad in.

1 - TREK EN WERP 1 TOT 3 STENEN EN VOEG ZE TOE AAN DE RESERVE

De actieve speler MOET 1 tot 3 dobbelstenen uit de zak trekken. Hij moet eerst aankondigen hoeveel stenen hij zal nemen, en daarna moet hij ze allemaal in één keer trekken.

Vervolgens werpt hij deze dobbelstenen en legt hij ze in het midden van de tafel. Liggen er nog stenen van de vorige speler, dan worden de nieuwe eraan toegevoegd. Deze voorraad stenen noemen we de RESERVE.

BELANGRIJK: Als een speler dobbelstenen moet trekken terwijl de reserve leeg is of er enkel stenen liggen met waarde ☆, dan MOET die speler 3 dobbelstenen trekken en werpen. Aan het begin van het spel trekt en werpt de eerste speler dus drie stenen.

2 - NEEM ALLE STENEN VAN EEN TYPE EN VUL HET SCOREBLAD IN

De actieve speler MOET dobbelstenen uit de reserve nemen. Hij moet daarbij ofwel een kleur, een getalwaarde (van 2 tot 6), of sterren nemen.

Hij neemt ALLE dobbelstenen uit de reserve die overeenkomen met het gekozen type (dat kan slechts één steen zijn), en vult zijn scoreblad in (zie pagina's 3 tot 6).

Is de gekozen steen de enige van een bepaalde kleur EN de enige met een bepaalde waarde, dan kiest de speler of hij hem neemt voor zijn kleur OF voor zijn waarde.

De gekozen dobbelstenen worden opzij gelegd: zij vormen de AFLEGSTAPEL.

Daarna is in wijzerzin de volgende speler aan de beurt.

DOBBELSTENEN WEER IN DE ZAK STOPPEN

Als een speler tijdens zijn beurt:

- de laatste steen uit de zak trekt, of
- stenen kiest met waarde ☆

dan MOET de volgende speler ALLE stenen in de aflegstapel weer in de zak stoppen, voordat hij nieuwe stenen trekt. Hij MAG ook ALLE stenen uit de reserve weer in de zak doen.

HET SCOREBLAD INVULLEN

1) DE SPELER KIEST EEN KLEUR

- De speler neemt ALLE dobbelstenen van de gekozen kleur uit de reserve.
- Op zijn scoreblad duidt hij net zoveel LEGE vakjes aan als het aantal dobbelstenen dat hij nam, in de KOLOM die overeenkomt met de kleur. Hij begint bij het bovenste vrije vakje. In het laatste vakje noteert hij de som van de waardes die op de stenen staan afgebeeld (☆ hebben een waarde van 0). In de andere vakjes noteert hij een X.
- Alle dobbelstenen die hij heeft gebruikt, gaan naar de aflegstapel.



SAMENVATTING



1 - Trek 1 tot 3 stenen uit de zak, werp ze en voeg ze toe aan de reserve.

Reserve

Aflegstapel

3 - Als de zak leeg is of het laatst gekozen type ☆ was, stop dan de afgelegde stenen weer in de zak (en eventueel ook de stenen in de reserve).

2 - Kies alle stenen van eenzelfde type uit de reserve. Vul je scoreblad in.

Leg de stenen op de aflegstapel.

2) DE SPELER KIEST EEN GETALWAARDE (VAN 2 TOT 6)

- De speler neemt ALLE dobbelstenen van de gekozen waarde uit de reserve.
- Op zijn scoreblad duidt hij net zoveel LEGE vakjes aan als het aantal dobbelstenen dat hij nam, in de RIJ die overeenkomt met de waarde. Hij begint bij het meest linkse vrije vakje. In het laatste vakje noteert hij de som van de waardes die op de stenen staan afgebeeld (☆ hebben een waarde van 0). In de andere vakjes noteert hij een X.
- Alle dobbelstenen die hij heeft gebruikt, gaan naar de aflegstapel.



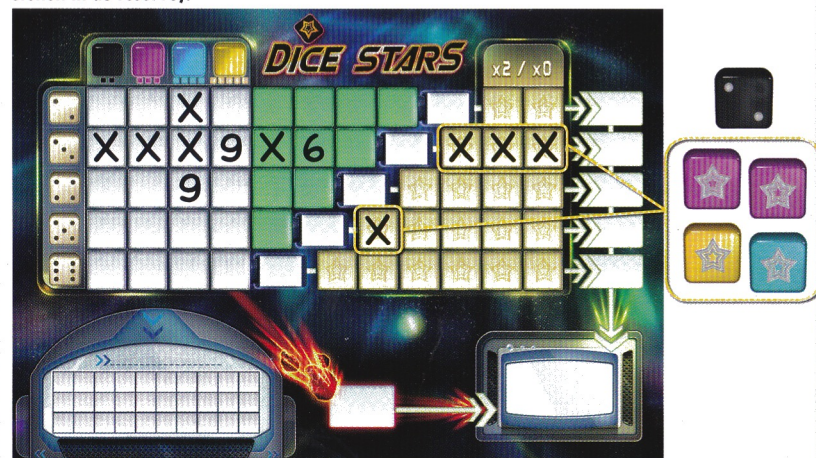
DE BONUSVAKJES

De BONUSVAKJES (in het groen) werken net zoals normale, witte vakjes. Gedurende het spel moet je ze soms gebruiken om de bovenstaande regels na te kunnen leven.



3) DE SPELER KIEST STERREN

- De speler neemt ALLE dobbelstenen met een **STER** uit de reserve.
 - Op zijn scoreblad duidt hij net zoveel **VERDUBBELINGSVAKJES** (gele vakjes) aan als het aantal dobbelstenen dat hij nam.
- Voor elke ☆ mag hij een leeg vakje aankruisen in een volgorde naar keuze, maar hij moet ALLE ☆ gebruiken.
- Alle dobbelstenen die hij heeft gebruikt, gaan naar de aflegstapel.
 - De volgende speler stopt alle stenen in de aflegstapel weer in de zak (en eventueel ook de stenen in de reserve).



DE VERDUBBELINGSVAKJES AAN HET EINDE VAN HET SPEL

Voor een rij waarin je geen enkel verdubbelingsvakje hebt aangekruist, score je de som van de waardes die in deze rij aangegeven zijn.

Voor een rij waarin je ALLE verdubbelingsvakjes hebt aangekruist, score je twee keer de som van de waardes die in deze rij aangegeven zijn.

Voor een rij waarin je slechts ENKELE van de verdubbelingsvakjes hebt aangekruist, score je... NIETS!!

Met andere woorden: ☆ kunnen riskant zijn, maar ook krachtig!

