

DiceRun

Auteur: Spartaco Albertarelli

Uitgegeven door Kidult Game, 2002

Een bijzonder renspel waarin dobbelstenen tegen elkaar lopen...

Doel

In dit vreemde racespel lopen 30 dobbelstenen tegen elkaar. De spelers zetten speciale kaarten in om de dobbelsteen van hun geheime keuze een zo goed mogelijke plaats in de race te geven. Na elke tussenronde worden er punten toegekend.

De 30 dobbelstenen die deelnemen aan de race behoren niemand toe. Elke speler heeft echter elke ronde een eigen favoriete dobbelsteen die hij zo goed mogelijk laat lopen.

Inhoud

- 30 dobbelstenen in 5 verschillende kleuren (die de eigenlijke race lopen)
- 76 speciale kaarten (om de dobbelstenen te bewegen)
- 30 opdrachtkaarten (die de verschillende dobbelstenen vertegenwoordigen)
- 34 zegekaarten (om punten toe te kennen)

Vorbereiding

- selecteer de 4 einde-ronde-kaarten uit de stapel (vuist)
- verwijder de 4 blanco kaarten uit het spel (stop ze onderin de doos)
- meng de kaarten en geef elke speler er drie



- verdeel de overblijvende kaarten in 5 ongeveer gelijke pakjes (die moeten niet precies even hoog zijn)
- plaats een einde-ronde-kaart op elke stapel, behalve op de eerste (zie figuur p.4)
- voeg de vijf stapels terug samen tot één grote speelstapel (de 4 stapels met einde-ronde-kaart onderin, de gewone stapel bovenop)
- rol de dobbelstenen en plaats die in een groepje in het midden van de tafel (= startopstelling van de lopers)



- meng de opdrachtkaartjes goed door en geef elke speler één opdrachtkaartje in het geheim (zodat de medespelers de opdracht niet kunnen zien bij elkaar)
- elke speler neemt nu twee willekeurige dobbelstenen, gooien die opnieuw en kijken wie de hoogste combinatie rolt. Deze speler wordt startspeler.

- alle gebruikte dobbelstenen gaan ongewijzigd terug naar het midden (met die zijde bovenaan die gerold werd om de startspeler te bepalen)

Spelverloop

Wie aan de beurt komt, moet:

- één van zijn drie kaarten uitspelen
- uitvoeren wat die kaart zegt
- een nieuwe kaart van de stapel nemen

Het spel gaat verder totdat iemand een einde-ronde-kaart uit de stapel neemt. De race wordt nu even onderbroken. De bewuste einde-ronde-kaart wordt opzij gelegd en het toekennen van de punten wordt gestart. Alle spelers draaien nu hun geheime opdrachtkaart om. De punten worden via de zegekaarten toegekend (wordt later in detail besproken).

Elke speler krijgt nu een nieuwe geheime opdrachtkaart. De race gaat verder met de speler die de einde-ronde-kaart had omgedraaid. Hij neemt een nieuwe kaart van de stapel en zijn linkerbuur start de volgende race.

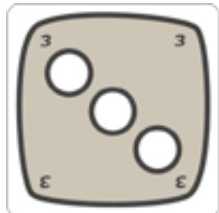
Het spel gaat verder totdat de vierde en laatste einde-ronde-kaart wordt getrokken. Nu volgt een vierde puntentoekenning en wordt de totaalsom berekend om de eindwinnaar te bepalen.

De kaarten



KLEUR

Als deze kaart wordt gespeeld, bewegen alle dobbelstenen van deze kleur vooruit.



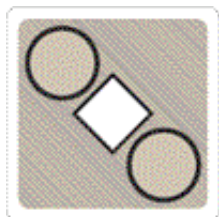
CIJFER

Als deze kaart wordt gespeeld, bewegen alle dobbelstenen waarvan het aantal ogen overeenkomt met het gespeelde cijfer vooruit.



VRAAGTEKEN

Deze kaart is een soort joker. Wie deze kaart speelt, bepaalt of de kaart een kleurkaart of een cijferkaart is. De speler aan beurt bepaalt vrij de kleur of het cijfer.



AFSTAND

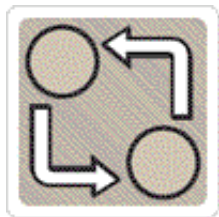
Met deze speciale kaart wordt een grotere afstand gecreëerd tussen de verschillende groepen dobbelstenen. Wie deze kaart uitspeelt, moet de kaart effectief tussen twee groepen dobbelstenen op tafel leggen, zodat duidelijk wordt dat er tussen die twee groepen een grotere afstand bestaat. Zodra deze plaats (waar de kaart ligt) opgevuld wordt met één of meerdere dobbelstenen die van achterop naar voren komen, wordt de afstandskaart verwijderd.



SPRINT



Deze kaart zorgt ervoor dat de groep dobbelstenen op de laatste plaats een sprint maakt naar de tweede plaats in de race.



WISSEL

Deze kaart doet twee aangrenzende groepen dobbelstenen verwisselen van positie (de 3de en de 4de groep verwisselen b.v. van plaats).

Opgelet: de groep aan de leiding kan nooit betrokken worden in deze wissel!

Hoe verplaats je de race-dobbelstenen?

De 30 dobbelstenen vertegenwoordigen in feite een groepje atleten. Elke atleet heeft een eigen kleur en een willekeurig 'rugnummer'. Bij de start van de race staan alle atleten dicht bij elkaar in één grote groep (zie fig. 1). De opdrachtkaart die elke speler bij het begin van elke ronde in het geheim krijgt, vertegenwoordigt één of meerdere atleten uit deze groep. Als je opdrachtkaart b.v. een 'blauwe 5' is, dan heb je er alle belang bij om elke blauwe atleet en/of elke atleet met rugnummer 5 zo goed mogelijk te laten presteren.



Fig. 1

Tijdens de race, worden kaarten uitgespeeld waardoor één of meer dobbelstenen bewegen. We bekijken even enkele typische voorbeelden tijdens een wedstrijd.



Fig. 2

Bij de start van de race speelt de eerste speler aan beurt een blauwe kaart uit. Dat betekent dat alle blauwe dobbelstenen een plaats vooruit schuiven. Ze vormen nu een kleiner groepje blauwe dobbelstenen die voorlopig aan de leiding staat.



Fig. 3

De volgende speler speelt de cijferkaart '1' uit. Dat betekent dat alle dobbelstenen met 'rugnummer 1' één plaats vooruit schuiven.

Eerst worden alle dobbelstenen '1' uit de leidende groep één positie vooruit geschoven (hier slechts eentje), vervolgens die uit de volgende groepen.

- De afstand tussen de verschillende groepen blijft steeds gelijk. Dat is een heel belangrijk concept in dit spel. Indien iemand een kaart uitspeelt, waardoor b.v. alle dobbelstenen van een bepaalde groep (zie fig 4) een plaats vooruit mogen schuiven (de 'zessen'), dan ontstaat er een lege plaats die meteen moet worden opgevuld door de hele groep die hier achteraan komt.



Fig. 4



Fig. 5

Bij figuur 4 speelt iemand de '6'-kaart uit.

Eerst moet je onderzoeken of er in de leidende groep 'zessen' voorkomen. Dat is hier niet het geval, waardoor je nu naar de tweede groep kijkt. De enige '6' schuift één rang vooruit.

Vervolgens onderzoek je de derde groep. Die bestaat toevallig uit niets anders dan 'zessen' en schuiven dus allemaal naar de tweede groep op.

Hierdoor ontstaat een gat. Dat mag niet. Dus alle dobbelsteen van de volgende - vierde - groep vullen dat gat op, waardoor er nu slechts drie groepen overblijven (fig.5).

- Indien iemand b.v. een kaart zou uitspelen die alle dobbelstenen in de leidende groep doet opschuiven, dan blijven deze dobbelstenen uitzonderlijk staan, omdat anders een gat zou ontstaan.



Fig. 6

Als in deze situatie (fig.6) iemand de kaart '1' uitspeelt, blijven de twee dobbelstenen '1' van de leidende groep staan en komen de drie dobbelstenen '1' van de tweede groep bij de eerste groep (fig.7).



Fig. 7

Opnieuw dobbelen

Het kan gebeuren dat de dobbelstenen in de wedstrijd niet helemaal overeenkomen met onze verwachtingen (opdrachtkaarten). In dat geval mag de speler aan de beurt i.p.v. een kaart uit te spelen ook beslissen om opnieuw te dobbelen:

- Hij speelt een kaart blind voor zich op tafel en zegt 'opnieuw dobbelen'.
- Hij kiest een groep dobbelstenen, behalve de leidende groep, en rolt die allemaal opnieuw.
- Deze groep dobbelstenen wordt terug naar zijn oorspronkelijke plaats gebracht.
- De speler neemt een nieuwe kaart en de volgende speler komt aan de beurt.

De uitgespeelde kaart blijft open voor de speler liggen. Dat is om aan te geven dat die speler de laatste was die eens opnieuw gedubbeld heeft. Niemand mag twee keer na elkaar opnieuw dobbelen. Er moet steeds minstens één andere speler deze actie ondernomen hebben om nog eens de speciale actie te mogen uitvoeren. Zodra een andere speler beslist om ook eens opnieuw te dobbelen, mag de speler die dat daarvoor gedaan heeft, zijn kaart - die blind voor zich op tafel ligt - wegdoen.

De score bepalen

Zodra een einde-ronde-kaart wordt getrokken, moet een tussenscore worden berekend.

- Alle spelers tonen hun geheime opdrachtkaart





(een gekleurde dobbelsteen met een cijferwaarde).

- Alle dobbelstenen van de leidende groep worden nu bestudeerd.
- Iedereen krijgt één punt per dobbelsteen in dezelfde kleur of met hetzelfde cijfer als de dobbelsteen op zijn opdrachtkaart.

Voorbeeld:

Mijn opdrachtkaart is een 'rode 3'. Voor elke dobbelsteen in de leidende groep die ofwel rood is ofwel waarde 3 heeft, krijg ik één punt.

- In het geval dat er een gelijke stand is, moeten die spelers die betrokken zijn bij die gelijke stand de waarde van hun dobbelstenen berekenen in de volgende groep dobbelstenen. Is er ook hier weer een gelijke stand, dan wordt de volgende groep bestudeerd.

Let wel:

Indien b.v. spelers A en B 5 punten scoren in de leidende groep en speler C scoort 4 punten, dan moeten enkel spelers A en B hun punten berekenen met de dobbelstenen uit de tweede groep. Daardoor wordt bepaald wie eerste of tweede wordt. Speler C blijft hoedanook de derde en moet geen nieuwe punten berekenen omdat speler C niet bij de gelijke stand betrokken was.

- De speler met de hoogste score ontvangt drie zegekaarten.
De speler in tweede positie krijgt twee zegekaarten.
De speler in derde positie krijgt nog één zegekaart.
- In heel uitzonderlijke situaties kan het voorkomen dat twee of meer spelers nog steeds evenveel punten hebben - zelfs rekening houdend met de allerlaatste groep dobbelstenen. In dat geval krijgen die speler toch evenveel zegekaarten (aantal hangt af van hun positie).



Laatste ronde

De speler die de laatste ronde wint, krijgt 5 i.p.v. 3 zegepunten.

Einde van het spel

Nadat de vierde (en dus laatste) einde-ronde-kaart getrokken wordt en de bijbehorende zegekaarten toegekend zijn, wint de speler met de meeste zegekaarten het spel.

Indien hier een gelijke stand optreedt, gaat het spel verder met de kaarten die onder die laatste einde-ronde-kaart liggen. Zij nemen een nieuwe opdrachtkaart en spelen verder totdat de laatste kaart van de stapel getrokken wordt. De opdrachtkaarten worden getoond en de score wordt berekend.

Speciale regels

Variabele opdrachten

In plaats van slechts één opdrachtkaart te geven bij de start van elke ronde, krijgt elke speler meteen alle 4 de opdrachtkaarten bij het begin van het spel.

Voor de eerste race moet elke speler één van deze vier kaarten in het geheim voor zich leggen. Slechts als de speler aan de beurt komt, mag hij deze opdrachtkaart vervangen door één van zijn overige. Hij mag dus tijdens die eerste ronde, telkens hij aan de beurt komt, één van de vier beschikbare opdrachtkaarten verwisselen en open voor zich neerleggen.

Na de eerste tussenstop gaan de opdrachtkaarten die op dat ogenblik voor de spelers neerliggen uit het spel en hebben alle spelers nog drie opdrachtkaarten om uit te kiezen voor de tweede ronde. Tijdens de derde ronde beschikt iedereen nog over twee en tijdens

de laatste ronde nog over één van de oorspronkelijke vier opdrachtkaarten.

Opdrachtbonus

Indien iemand een opdrachtkaart bezit, waarvan de kleur en het cijfer exact overeenkomen met een dobbelsteen in de leidende groep, dan krijgt die speler 3 i.p.v. 2 punten voor die dobbelsteen.

Enkele vragen (FAQ)

1. Ik vergat een nieuwe kaart te nemen op het einde van mijn beurt. Wat moet ik doen?

Je moet gewoon wachten tot het einde van je volgende beurt en mag dan twee kaarten bijnemen.

2. Als er een ronde uitgelopen is, moeten we dan helemaal opnieuw beginnen?

Neen, alle dobbelstenen blijven liggen in hun huidige positie en het spel gaat gewoon verder.

3. Ik heb eens opnieuw gedobbeld en ondertussen is er een ronde afgelopen. Mag ik nu de kaart die blind voor me ligt wegdoen?

Neen, het einde van een ronde verandert niets aan het verbod om twee keer na elkaar dezelfde persoon te zijn die de dobbelstenen opnieuw gooit. Er moet steeds eerst iemand anders aan de beurt zijn geweest!

DiceRun op het web

Op de website van de firma Kidult Games kan je nog meer informatie vinden over dit en gelijkaardige spellen.

Bezoek even www.kidultgame.com



Date Last Modified: 03-03-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief