



Spelregels
Règlement du jeu

KuisSom[®]

Inhoud

1 speelbord

102 stenen genummerd 0 t/m 9

Inleiding

De spelers plaatsen tijdens het verloop van het spel de stenen op het speelbord. Zowel horizontaal als verticaal worden er op deze manier cijfercombinaties gevormd.

Doel van het spel

Zoveel mogelijk punten te verzamelen. Na iedere speelbeurt noteert de speler de puntenwaarde van de gevormde cijfercombinatie.

Voorbereiding

Leg het speelbord midden op tafel.

Doe de steentjes omgekeerd in de deksel van de doos.

Iedere speler neemt 1 steentje; de speler met het laagste cijfer begint.

De steen weer in de deksel terugleggen.

Om de beurt nemen de spelers 5 steentjes uit de deksel en zetten deze voor zich neer, zodanig dat de andere spelers niet de cijfers kunnen zien.

Speelwijze

Wanneer een speler aan de beurt is, moet hij proberen met zijn stenen een puntenwaarde te vormen die deelbaar is door een cijfer van het speelbord.

De puntenwaarde is de optelling van de cijfers van de gelegde stenen, b. v. **7, 4, 3, 8** puntenwaarde:

$$7+4+3+8=22.$$

De genummerde hokjes op het speelbord geven het cijfer aan waardoor gedeeld moet worden. Een puntenwaarde welke **niet** op een genummerd hokje wordt gelegd moet altijd deelbaar zijn door **5**. Een puntenwaarde welke over 2 genummerde hokjes wordt gelegd moet door **beide** deelbaar zijn.

Verloop van het spel

De eerste speler moet een puntenwaarde op het midden van het speelbord neerleggen. Dit mag zowel horizontaal als verticaal. De puntenwaarde moet deelbaar zijn door **5**, daar de middelste vakjes niet genummerd zijn.

Zie voorbeeld 1. De puntenwaarde wordt door één van de spelers genoteerd.

Er mogen nooit meer dan 5 stenen naast elkaar liggen. Voor zijn gebruikte stenen neemt de speler weer nieuwe uit de voorraad. Iedere speler heeft steeds 5 stenen voor zich.

Hierna is de speler links van hem aan de beurt, enz.

Iedere speler probeert nu een zo hoog mogelijke puntenwaarde neer te leggen. Hij plaatst daartoe één of meer stenen op het bord. De stenen moeten aansluiten op de

stenen op het speelbord, zodanig dat er weer een kloppende puntenwaarde ontstaat. De stenen die worden gespeeld moeten in een rechte lijn met elkaar verbonden zijn. Men mag slechts één rechte lijn stenen per speelbeurt neerleggen. De puntenwaarde van alle nieuwe cijfercombinaties wordt geteld en genoteerd. Zie voorbeelden 2, 3 en 4.

Voorbeeld 1.

De eerste speler legt neer 8, 6, 1, 5,
puntenwaarde $8+6+1+5=20$ deelbaar door 5

Voorbeeld 2.

De tweede speler legt neer 4, 3, 0, 1,
puntenwaarde $4+3+0+1=8$ deelbaar door 2
 $3+1=4$ deelbaar door 2
 $4+6=10$ deelbaar door 5
 $0+5=5$ deelbaar door 5

puntenwaarde **27 totaal.**

Let wel, cijfer 3 ligt op hokje nummer 2.

Voorbeeld 3.

De derde speler legt neer 5, 2, 3,
puntenwaarde $5+2+4+6+3=20$ deelbaar door 5.

Voorbeeld 4.

De vierde speler legt neer 2, 4, 7, 6,
puntenwaarde $2+4+7+2+6=21$ deelbaar door 3
 $6+3+1=10$ deelbaar door 5

puntenwaarde **31 totaal.**

Let wel, cijfer 2 ligt op hokje nummer 3.

Na 1 ronde spelen is de stand: 1e speler 20 punten
2e speler 27 punten
3e speler 20 punten
4e speler 31 punten.

Wat niet mag

Cijfercombinaties neerleggen die **langer** zijn dan 5 cijfers. Meer dan één rij stenen neerleggen.

Waar wel op te letten

Een genummerd hokje dat met een steentje wordt afgedekt verliest zijn kracht.

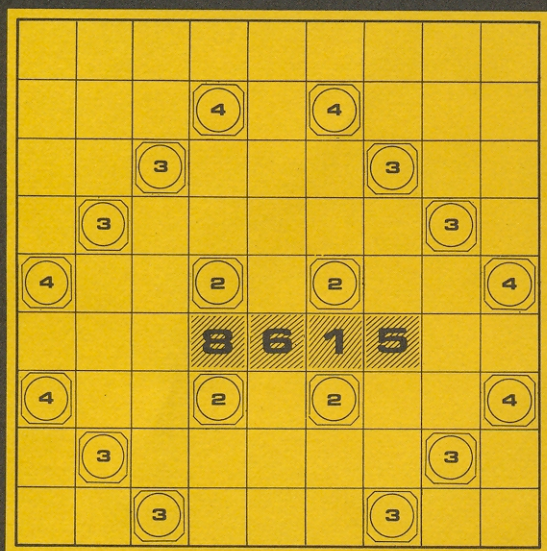
Het is alleen voor de speler die het tijdens zijn beurt bedekt een dwingende factor.

Einde van het spel

Het spel eindigt als geen enkele steen meer kan worden geplaatst. De speler met het hoogste aantal punten wint het spel.

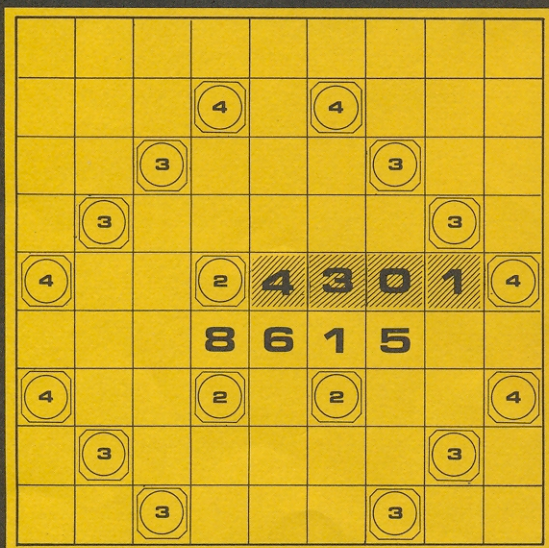
Voorbeeld 1.

Exemple 1.



Voorbeeld 2.

Exemple 2.



KRUISSOM®

Voorbeeld 3.

Exemple 3.

			4		4			
		3		5		3		
	3			2			3	
4			2	4	3	0	1	4
			8	6	1	5		
4			2	3	2			4
	3						3	
		3				3		

Voorbeeld 4.

Exemple 4.

			4		4			
		3		5		3		
	2	4	7	2	6		3	
4			2	4	3	0	1	4
			8	6	1	5		
4			2	3	2			4
	3						3	
		3				3		