

Pechvogel

Het dobbelspel waarin alles wat mis kan gaan
ook werkelijk misgaat!

Wat gaat er mis?

Kort speloverzicht

Murphy de raaf is door zijn vrouwtje in de steek gelaten. De regen plentst op hem neer. Zijn telefoon is leeg en zijn laatste centen is hij kwijt. Alles wat mis kan gaan, gaat mis!

En waarom zou het de spelers anders vergaan bij het spelen van **Pechvogel**? Vier gelijke waarden gooi je nooit. Er vallen daarvoor altijd drie pechvogels. De frustraties stapelen zich hoog voor de spelers op en aan frustratie-afbouw durven ze niet te denken. Lukt een worp eindelijk een keer, dan dwingen de andere spelers je weer tot herhaling. En heb je eindelijk iets te pakken, dan neemt een ander het gegarandeerd weer weg. Aan het einde van het spel breek je dan door de nulgrens, als het goed loopt*.

Wat ontbreekt er?

Spelmateriaal



1 pechtableau

7 dobbelstenen
(waarden 3-7 plus pechvogel)



1 Murphy



13 frustraties



15 scorefiches
(3 per stuk van waarden 3-7)



Opbouwerij

Leg het pechtableau midden op tafel, en Murphy en de scorefiches open ernaast. Leg de frustraties als voorraad op tafel.

De speler die de afgelopen periode de meeste pech heeft gehad, neemt de dobbelstenen en begint. Speel daarna met de klok mee verder.



Vorbereiding

Zolang de speler niet 4 dobbelstenen met zijn doeleijfer of 3 pechvogels op het pechtableau heeft, dobbelt hij met alle overgebleven dobbelstenen verder.

Elke keer dat hij met 1 of meer dobbelstenen het doeleijfer werpt, legt hij deze op het pechtableau. Ook alle geworpen pechvogels legt hij erop.

Een speler dobbelt totdat hij een resultaat heeft! Een worp waarin niets gebeurt, is tenminste een worp waarin niets slechts gebeurt.



Dobbelgeweld

De speler die aan de beurt is, werpt alle 7 dobbelstenen.

Na zijn eerste worp legt hij alle dobbelstenen van 1 waarde naar keuze op het pechtableau. Deze waarde noemen we zijn doeleijfer voor deze beurt. Het doel van de speler is om vier dobbelstenen met het doeleijfer te verzamelen.

Een speler mag in de betreffende beurt zijn doeleijfer niet meer veranderen.

Verder legt de speler na elke worp alle geworpen pechvogels op het pechtableau. Hiervan wil hij er geen 3 (of meer) verzamelen.

Spelverloop



2

Dan het einde

Einde van een beurt

Zodra de speler ten minste 4 dobbelstenen met het doeleijfer of ten minste 3 pechvogels op het pechtableau heeft gelegd, moet hij stoppen met dobbelen (tenzij een andere speler een frustratie inzet, zie verderop in deze spelregels).

Is het de speler gelukt om 4 dobbelstenen met zijn doeleijfer te werpen, dan neemt hij 1 scorefiche van de betreffende waarde.



De speler mag het scorefiche uit de algemene voorraad nemen of van een andere speler stelen (indien mogelijk).

Steelt de speler een scorefiche van een andere speler, dan moet hij 1 scorefiche naar keuze uit de algemene voorraad in de doos terug doen.

Heeft een speler een doeleijfer verzameld waarvan geen scorefiche meer in het spel is? Geen probleem, dan krijgt hij gewoon niets!



3

De voorraad frustraties is ongelimiteerd. Mocht er een tekort zijn, gebruik dan vervangend materiaal (blokken houtskool bijvoorbeeld).



Heeft de speler zowel ten minste 4 dobbelstenen met het doeleijfer als ten minste 3 pechvogels op het pechtableau gelegd, dan neemt hij het bijbehorende scorefiche en de op het tableau liggende frustraties (of 1 uit de voorraad als er niets op het tableau ligt).

Hij geeft de dobbelstenen aan zijn linkerbuurman door.

Voorbeeld:

Thomas begint en werpt alle 7 dobbelstenen.

Hij kiest "7" als doeleijfer. Hij legt alle geworpen pechvogels en dobbelstenen met waarde 7 op het pechtableau.



Nu dobbelt Thomas met de overgebleven dobbelstenen. Hij werpt een "6" en tweemaal "7".

Hij heeft nu dus 4 exemplaren van zijn doeleijfer "7" en maar 2 pechvogels op het pechtableau (niemand zet een frustratie in). Thomas neemt het scorefiche met waarde "7" en geeft de dobbelstenen aan Sandra door.



Thomas

Sandra dobbelt direct 3 pechvogels. Ze pakt een frustratie uit de algemene voorraad en geeft de dobbelstenen door.



Sandra

Raafgier

Speciale situatie

Heeft een speler **meer dan 4 dobbelstenen met het doeleijfer** op het pechtableau kunnen leggen, dan is hij de **raafgier**. Hij neemt naast zijn scorefiche ook Murphy.



Als pech- en wondervogel vlieg ik van de ene raafgierige speler naar de andere!



Heeft een speler **meer dan 3 pechvogels** op het pechtableau moeten leggen, dan is hij ook de **raafgier**. Hij neemt Murphy dan naast de frustraties van het pechtableau of de frustratie uit de voorraad (als er niets op het tableau ligt).



Frustraties afbouwen

Een speler kan één keer per beurt frustratie afbouwen. Hij legt dan **één van zijn frustraties terug in de voorraad** en herhaalt zijn laatste worp.

Gefrustreerd worden

Een speler kan één keer per beurt door de andere spelers gefrustreerd worden. In dat geval leggen alle andere spelers die dat willen **één frustratie op het pechtableau**, waarmee ze de actieve speler dwingen om zijn laatste worp **één keer** te herhalen. Eén van de andere spelers kan hiermee beginnen. Daarna beslissen alle andere spelers ook of ze de actieve speler willen frustreren.

Wordt een speler gefrustreerd en eindigt hij zijn beurt met 3 of meer pechvogels op het pechtableau, dan krijgt hij alle frustraties die de andere spelers op het pechtableau hebben gelegd (en geen frustratie uit de voorraad).

Krijgt de speler al ten minste 1 frustratie van het pechtableau, dan hoeft hij er niet nog één uit de voorraad te nemen. Hoera?



Wordt een speler gefrustreerd, maar eindigt hij zijn beurt met 2 of minder pechvogels op het pechtableau, dan krijgt iedere speler die hem heeft gefrustreerd zijn frustratie terug. Daarnaast krijgt ieder van hen één van de frustraties van de actieve speler. Heeft deze niet voldoende frustraties, dan mag hij de ontbrekende uit de algemene voorraad pakken.

Details met betrekking tot frustraties

Een speler die na een worp toch al frustratie afbouwt, mag na diezelfde worp niet door anderen worden gefrustreerd.

Frustraties

Afgebouwde frustraties komen **nooit** op het pechtableau!



De speler moet de anderen de kans geven om hem te frustreren. Het is geen reactiespel! Als de andere spelers niet uit zichzelf beslissen, vraag dan even kort rond.



Verder kunnen frustraties nooit worden ingezet als reactie op ...

... de eerste worp van een speler of

... een raafgierige worp of

... een worp zonder pechvogels of doelcijfer.

Dit geldt zowel voor het afbouwen van frustratie als het frustreren van een speler.

Het is een speler echter toegestaan om frustratie af te bouwen of door de andere spelers gefrustreerd te worden na een worp waarmee hij ten minste 4 doelcijfers of ten minste 3 pechvogels op het pechtableau zou moeten leggen (en daarmee zijn beurt zou moeten beëindigen).

Vleugels weg van de eerste worp, raafgierworpen en nulworpen!



Voorbeeld:

Niki heeft al 2 zessen op het pechtableau en werpt er 2 bij.



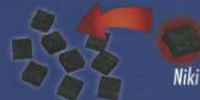
Peter besluit haar te frustreren en legt één van zijn frustraties op het pechtableau. Michael sluit zich daarbij aan en legt ook één van zijn frustraties op het pechtableau. Niki moet daarom haar laatste worp overdoen.



Peter

Michael

Niki werpt nu een derde pechvogel. Ze kiest ervoor om frustratie af te bouwen en nogmaals te dobbelen.



Niki

Ze gooit 3 zessen!

Niki heeft dus 5 zessen verzameld. Ze is nu weliswaar raafgierig, maar heeft geen 3 (of meer) pechvogels op het pechtableau. Niki neemt een scorefiche van waarde 6 plus Murphy. Ze geeft Peter en Michael hun frustraties terug en ieder nog één extra. Peter krijgt de laatste frustratie uit Niki's voorraad en Michael één uit de algemene voorraad.



Peter

Michael

Wie verliest er?

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra er geen scorefiches meer in de algemene voorraad liggen. Iedere speler telt nu zijn score. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere niet-verliezers. Alle andere spelers verliezen.

Een scorefiche is zoveel punten waard als de waarde die erop staat. Elke frustratie is 3 minpunten waard. Voor de speler die aan het einde van het spel Murphy voor zich heeft liggen, is elke frustratie 7 minpunten waard.



-3



-7

Heb je geen frustraties,
dan ben ik voor jou ook
geen probleem!



Je kunt ook met een score
onder nul "winnen". De
anderen moeten dan **nog**
meer pech hebben dan jij.



Voorbeeld:

Het spel is afgelopen. Patricia heeft scorefiches met een totale waarde van 20 punten verzameld. Helaas heeft ze ook 3 frustraties en Murphy, die samen 21 minpunten waard zijn. Haar score is dus -1 punt!



+20



= -1

3 x -7 = -21



© 2018 Zoch Verlag
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Peter Jürgensen
Illustraties: Doris Matthäus
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU



www.zoch-verlag.com