

# CHILI DICE

## Speelmateriaal



- 6 dobbelstenen met verschillende rode zijden
- 1 scoreblok

## Kort speloverzicht

Iedere speler probeert met zo min mogelijk worpen zoveel mogelijk punten te scoren. Daarbij mag hij rode zijden naar een andere zijde draaien of er extra punten mee scoren. Een moeilijke beslissing! Wie na 10 ronden de meeste punten heeft, wint het spel.

## Spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. Wie als laatste pittig heeft gegeten, neemt de 6 dobbelstenen en begint. De speler die aan de beurt is, dobbelt zo vaak hij wil. Daarna vult hij zijn score op het scoreblok in.

## Dobbelen

De speler werpt alle 6 dobbelstenen en beslist dan:

- **Rode zijden:** wil hij rode zijden naar een andere zijde draaien?
- **Verder dobbelen of Scoren:** dobbelt hij nogmaals of is hij tevreden met zijn resultaat en scoort hij zijn punten?

## Rode zijden

De speler beslist voor elke geworpen rode zijde of hij deze naar een andere zijde draait. Hij mag daarbij uitsluitend dobbelstenen draaien die hij in zijn laatste worp heeft gedobbeld. Bij de meeste scores hebben rode zijden een speciale functie (zie *De scorevelden*).

## Verder dobbelen

In veel andere dobbel spellen heeft een speler maar 3 worpen tot zijn beschikking als hij aan de beurt is, maar in *Chili Dice* niet. Iedere speler heeft **30 worpen voor het hele spel**. De speler die aan de beurt is, mag zo vaak hij wil dobbelstenen naar keuze opnieuw dobbelen, zolang hij worpen over heeft.



Heeft een speler al zijn 30 worpen gebruikt, dan mag hij niet verder dobbelen en moet hij zijn resultaat noteren. Mocht hij dan nog lege scorevelden hebben, dan vult hij daar 0 punten in. Hij wordt daarna de rest van het spel overgeslagen.

## Scoren

Is de speler tevreden met zijn resultaat of wil hij niet nog een worp verbruiken, dan haalt hij op het scoreblok zijn aantal gebruikte worpen door en vult hij zijn resultaat in één van zijn 10 velden in. Hij mag daarbij uitsluitend lege velden kiezen. Bij een mislukte worp vult hij 0 punten in. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## De scorevelden

Bij de meeste velden geven rode zijden de speler een bonus en soms mag hij het resultaat zelfs in een ander veld noteren.

## Cijfervelden tot en met

Tel alle ogen van de dobbelstenen die het betreffende cijfer tonen bij elkaar op. Bevindt zich daaronder een rode zijde, verdubbel dan het totaal.



3 dobbelstenen x 5 x 2 (rode 5) = 30 punten bij

## ROOD – Rood

Je krijgt voor elke rode zijde 10 punten.



40 punten bij **ROOD**

## STR – Straat

Tonen de dobbelstenen de waarden 1 tot en met 6, dan krijg je 21 punten bij **STR**. Bevindt zich daaronder een rode zijde, dan mag je in plaats daarvan de 21 punten in het cijferveld van de rode zijde noteren.



1 tot en met 6 => 21 punten bij **STR** of

## GLK – Gelijke waarden

Komt elke gedobbelde waarde twee-, drie- of viermaal voor, dan krijg je de som van alle ogen. Bevindt zich daaronder een dobbelsteen met een rode zijde, dan mag je de som in plaats daarvan in het cijferveld van de rode zijde noteren.



24 punten bij **GLK** of

## KANS – Kans

Je krijgt de som van alle ogen. Een rode zijde heeft hier geen functie.



22 punten bij **KANS**

## Speciale situatie: kleine chili, grote chili en pittige chili

Zes 1-en, 2-en of 3-en zijn een **kleine chili**. Je noteert dan 50 punten in het betreffende cijferveld. In plaats daarvan mag je 25 punten in een ander veld naar keuze noteren.

Zes 4-en, 5-en of 6-en zijn een **grote chili**. Je noteert dan 75 punten in het betreffende cijferveld.

In plaats daarvan mag je 50 punten in een ander veld naar keuze noteren.



6 dobbelstenen x 4 => 75 punten bij **ROOD** of 50 punten in een ander veld.

Tonen alle dobbelstenen de rode zijde, dan heb je een **pittige chili** gedobbeld. Je noteert dan 100 punten bij **ROOD** of **STR**. In plaats daarvan mag je 50 punten in een ander veld naar keuze noteren.



1 tot en met 6 in rood => 100 punten bij **ROOD** of **STR** of 50 punten in een ander veld.

## Einde van het spel

Het spel eindigt na ten hoogste 10 ronden. Heeft een speler aan het einde van het spel niet al zijn worpen gebruikt, dan krijgt hij voor elke niet gebruikte worp een bonus van 5 punten.

Iedere speler telt de scores in zijn velden en zijn bonus bij elkaar op. De speler met het hoogste totaal wint het spel.



Ken je deze al?



© 2020 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
D-63128 Dietzenbach  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice: 0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice

Auteur: Andy Daniel  
Illustraties: Barbara Spelger  
Vertaling en eindredactie:  
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
Made in China



CHD01-42636-2010



