



SPELMATERIAAL

- ✖ 3 dobbelstenen met kleuren
- ✖ 3 dobbelstenen met cijfers
- ✖ 1 blok met speelvelden
- ✖ 6 viltstiften
- ✖ De spelregels

SPELREGELS

KORT SPELOVERZICHT

De spelers proberen de vakjes op hun speelvelden aan te kruisen, zodat ze zo snel mogelijk kolommen en gelijkgekleurde gebieden vullen. Ze moeten daartoe steeds een gedubbelde kleur en een gedubbeld cijfer combineren om zo aangrenzende vakjes van de gekozen kleur te mogen aankruisen.

Maak steeds de juiste keuze en neem de door de andere spelers gewenste combinatie weg. De keuzemogelijkheden voor een speler stijgen als hij zijn speelveld verstandig uitbreidt. Naast punten voor complete kolommen kan een speler ook een bonus ontvangen als hij alle vakjes van 1 kleur heeft aangekruist. Het spel is afgelopen als een speler 2 complete kleuren heeft aangekruist, maar dan kunnen de spelers natuurlijk direct nog een keer spelen!

VOORBEREIDING

Iedere speler krijgt 1 speelveld en 1 viltstift.

SPEELVELD

Kolommen A-O

Startkolom H

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
	5	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	5
	3	2	2	2	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	3
	? / * = ! ! ! ! ! ! ! !														

Stervelden (minpunten als niet aangekruist)

Overwinningspunten voor de eerste speler die deze kolom compleet heeft aangekruist

Overwinningspunten voor alle anderen die deze kolom compleet hebben aangekruist

5	3
5	3
5	3
5	3
5	3
BONUS =	
A-O	+
! (+1)	+
★ (-2)	-
TOTAAL =	

Resterende jokers

Hulp bij de puntentelling aan het einde van het spel



SPELVERLOOP

Bepaal een startspeler door loting. Deze wordt de eerste actieve speler en werpt **alle 6 dobbelstenen tegelijk**. Nu kiest de **actieve speler** uit de gedobbelde dobbelstenen 1 dobbelsteen met een kleur en 1 dobbelsteen met een cijfer, die hij voor zich neerlegt. Hij kruist de betreffende vakjes op zijn speelveld aan (zie verderop). **Iedere andere speler mag nu uit de resterende 4 dobbelstenen** een combinatie (1 dobbelsteen met een kleur en 1 met een cijfer) kiezen en de **bijbehorende vakjes** op zijn speelveld aankruisen. Het is toegestaan dat meerdere spelers dezelfde combinatie kiezen.



UITZONDERING: in de **eerste 3 worpen** mogen **alle spelers** een combinatie (1 dobbelsteen met een kleur en 1 met een cijfer) uit **alle 6 dobbelstenen** kiezen. Daarna gaat het verder zoals hierboven beschreven.

PASSEN: een speler mag er altijd voor kiezen om geen combinatie te nemen en niets aan te kruisen. Dat geldt ook voor de actieve speler. Past hij, dan mogen de andere spelers een combinatie uit alle 6 dobbelstenen kiezen.

COMBINATIE KIEZEN EN VAKJES AANKRUISEN

Om vakjes te mogen aankruisen, moet een speler altijd een combinatie van 1 dobbelsteen met een kleur en 1 met een cijfer kiezen. Hij **moet** dan de bijbehorende vakjes aankruisen. **Voorbeeld:** de speler kiest "geel" en "4". Hij moet nu 4 aangrenzende gele vakjes aankruisen.



DAARBIJ GELDEN DE VOLGENDE SPELREGELS:

- ✘ Het **eerste kruisje** dat een speler in het spel zet, moet hij in **startkolom H** zetten.
- ✘ Alle kruisjes die hij in een beurt zet, moeten **aangrenzend in 1 blok van de betreffende kleur** worden gezet.
- ✘ Kruisjes mogen uitsluitend **grenzend aan ten minste 1 ander kruisje** of in **startkolom H** worden gezet. Vakjes die elkaar alleen met een hoek raken, gelden niet als aangrenzend.
- ✘ Het is niet toegestaan om minder of meer vakjes aan te kruisen dan het cijfer op de gekozen dobbelsteen aangeeft.
- ✘ Het is niet vereist om een blok van een kleur met 1 worp te vullen.
- ✘ Het is nooit mogelijk om met 1 worp meer dan 5 vakjes te vullen.
- ✘ Het is niet toegestaan om het cijfer van de gekozen dobbelsteen op te splitsen om in 2 of meer blokken van de betreffende kleur vakjes aan te kruisen.
- ✘ Het  op een cijferdobbelsteen en de zwarte  op een kleurendobbelsteen zijn jokers (zie **JOKERS**).

VOORBEELD:

Inka dobbelt . Ze kiest . Ze kruist nu 5 gele vakjes (A) aan. Dat mag omdat het eerste vakje in kolom H ligt en alle 5 vakjes aan elkaar grenzen. In de eerste 3 worpen kunnen de andere spelers ook deze combinatie kiezen. De spelers hebben nog 2 andere mogelijkheden. Ze zouden de 2 oranje vakjes (B) of 2 blauwe vakjes uit het blok van 4 (C) kunnen aankruisen. Vier blauwe vakjes aankruisen kan niet omdat er geen is geworpen. De mag daartoe niet gekozen worden omdat het cijfer altijd volledig moet worden gebruikt.

A B C D E F G H I J K L M N O



5 3 3 3 2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 5

3 2 2 2 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 3

2/* = ! ! ! ! ! ! ! !



BONUS =
A-0 +
! (+1) +
★ (-2) -
TOTAAL =

In latere worpen (vanaf de vierde) zou Inka haar gekozen dobbelstenen voor zich neer moeten leggen. De andere spelers mogen dan uitsluitend uit de andere 4 dobbelstenen kiezen.

© 1991 Games by ... www.99games.nl



OPMERKING: om de 2 resterende vakjes in het blauwe blok van 4 te mogen aankruisen, heeft de speler in een latere worp nodig of tweemaal . Hij mag **geen** hoger cijfer kiezen en de waarde ervan opsplitsen om in meerdere verschillende blokken vakjes aan te kruisen.

VOORBEELDEN VAN CORRECT EN INCORRECT AANKRUISEN:



CORRECT

Alle 4 kruisjes grenzen aan elkaar en aan ten minste 1 ander kruisje (het groene blok grenst aan het eerder aangekruiste gele blok).



CORRECT

Alle 4 kruisjes grenzen aan elkaar en aan ten minste 1 ander kruisje. Er zijn nu echter 2 (blauw gemarkeerde) "enkele" groene velden ontstaan, die uitsluitend met een "1" kunnen worden aangekruist. Er mag geen "2" voor worden gebruikt.





INCORRECT

De 5 kruisjes grenzen niet aan elkaar.







INCORRECT

De 3 kruisjes grenzen weliswaar aan elkaar, maar niet horizontaal of verticaal aan ten minste 1 ander kruisje. Diagonaal geldt niet als aangrenzend.





JOKERS

Het  op een cijferdobbelsteen en de zwarte  op een kleurendobbelsteen zijn jokers. Kiest een speler de zwarte , dan mag hij een **kleur kiezen**. Kiest hij het , dan mag hij een **cijfer kiezen** (1-5; geen 6, ook al zijn er blokken van 6 vakjes!).



BELANGRIJK: voor elke joker die een speler kiest, moet hij één van zijn uitroeptekens op zijn speelveld doorhalen. Heeft hij geen uitroeptekens meer, dan mag hij geen jokers meer kiezen.

Een speler mag in 1 worp 2 jokers kiezen (het  en de zwarte ). Hij moet dan echter 2 uitroeptekens doorhalen.



KOLOMMEN TELLEN

Elke keer dat het een speler lukt om een kolom volledig met kruisjes te vullen, ontvangt hij de onder de betreffende kolom aangegeven punten. Nadat alle spelers hun kruisjes hebben gezet, roept hij welke kolom hij heeft gevuld en omcirkelt hij de punten die hij ervoor krijgt. Is hij de **eerste** die de betreffende kolom vult, dan omcirkelt hij de **bovenste waarde**. Alle andere spelers halen de bovenste waarde van deze kolom door. Zij kunnen bij het vullen van die kolom alleen de onderste waarde nog ontvangen. De onderste waarde staat **altijd alle andere spelers** ter beschikking. Spelers die een kolom als tweede, derde, enzovoort, vullen, hoeven dat niet te roepen.

A B C D E F G H I J K L M N O



5 3 3 3 2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 5
3 2 2 2 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 3

 /  =         

BOENS =

A-0 =

 (+1) =

 (-2) =

TOTAAL =

VOORBEELD:

Na een aantal worpen heeft Inka de 3 blauwe velden angekruist, waarmee ze een kolom volledig heeft gevuld. Ze roept: "Kolom E is vol". Ze omcirkelt de 2 punten. Alle andere spelers halen de 2 punten door. Zij kunnen voor deze kolom nog maar 1 punt verdienen.



BELANGRIJK:

- ✘ De spelers halen uitsluitend de bovenste puntenwaarde van een kolom door, nooit de onderste. Iedere andere speler heeft altijd de mogelijkheid om de onderste waarde voor een kolom te verdienen.
- ✘ Het is mogelijk dat een speler in 1 worp meerdere kolommen vult. Hij roept dan al deze kolommen en krijgt daar de betreffende punten voor.
- ✘ Vullen meerdere spelers tegelijk als eerste dezelfde kolom, dan krijgen ze allemaal de bovenste punten.

Heeft iedere speler een dobbelsteencombinatie gekozen (of daarvan afgezien), vakjes aangekruist en kolommen geteld, dan geeft de actieve speler de dobbelstenen naar links door. Deze speler wordt de nieuwe actieve speler en werpt alle 6 dobbelstenen.

BONUSPUNTEN

Lukt het een speler om als eerste **alle vakjes van 1 kleur** aan te kruisen, dan geeft hij dat aan en omcirkelt hij de betreffende 5 punten op zijn speelveld. Alle andere spelers halen deze 5 punten door. Zij kunnen voor deze kleur nog maar 3 bonuspunten verdienen. Deze 3 bonuspunten staan alle andere spelers ter beschikking. Kruisen meerdere spelers in dezelfde worp als eerste het laatste vakje van dezelfde kleur aan, dan krijgen ze allemaal de 5 bonuspunten.

VOORBEELD:



STERREN

Aan het einde van het spel incasseert een speler **2 minpunten** voor elke niet aangekruiste ster.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct na de worp waarin ten minste 1 speler zijn tweede kleurenbonus omcirkelt (het is niet van belang welke waarde de bonus heeft). Alle spelers mogen in deze laatste worp zoals gebruikelijk een dobbelsteencombinatie kiezen, vakjes aankruisen en eventuele kolommen tellen en kleurenbonussen ontvangen. Daarna volgt de puntentelling:

- BONUS** = → Vul hier de **bonuspunten voor kleuren** in.
- A-0** + → Vul hier de **bonuspunten voor kolommen** in.
- f (+1)** + → **Elk niet gebruikt uitroepteken** op het eigen speelveld levert 1 punt op.
- ★ (-2)** - → **Elke niet aangekruiste ster** op het eigen speelveld levert **2 minpunten** op.

TOTAAL = → De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die meer uitroeptekens overheeft. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

SOLITAIR SPEL

In deze solovariant probeert de speler zoveel mogelijk punten te scoren. De spelregels van het basisspel zijn van kracht. De speler werpt echter steeds maar 2 cijfer- en 2 kleurendobbelstenen. Na elke worp moet hij in één van de lettervelden een schuine streep zetten. In elk van deze velden zet hij in totaal 2 strepen (één naar rechts (↗), één naar links (↖)).

VOORBEELD:



Lettervelden na 11 worpen

Het spel is na 30 worpen afgelopen (als in alle lettervelden 2 schuine strepen staan). De speler telt nu zijn punten. Onderstaande tabel geeft aan hoe goed zijn prestatie is.

PUNTEN

PRESTATIE

> 40

★★★★ Er bestaan dus toch superhelden!

37-40

★★★★☆ Word je "geluksvogel" of "het brein" genoemd?

33-36

★★★★☆ Je zou professioneel "**Keer op Keer**" moeten spelen.

29-32

★★★★☆ Super! Grandioze prestatie!

25-28

★★★★☆ Hopelijk zonder sjoemelen voor elkaar gekregen!

21-24

★★★★☆ Klasse! Dat ging prima!

17-20

★★★☆☆ Dat was niet jouw eerste keer...

13-16

★★☆☆☆ Goed, maar dat kan beter.

9-12

★★☆☆☆ Het begint langzaam iets te worden.

5-8

★☆☆☆☆ Niet heel slecht.

1-4

☆☆☆☆☆ Er is nog wel wat oefening nodig.

0

☆☆☆☆☆ Deelnemen is het belangrijkste.

< 0

↘ Dat lijkt wel op werkweigering.



© 2016 Schmidt Spiele GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

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

Auteurs: Inka & Markus Brand
Illustraties: Leon Schiffer
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU