

tricky



ROLL & PLAY

D Spielanleitung
F Les règles du jeu
I Il regolamento

GB Playing instruction
NL Spelregels


Schmidt

tricky

*Het gezellige dobbelgokspel door Leo Colovini
voor 2 tot 5 spelers van 7 jaar en ouder*

Inhoud

- Spelbord
- 5 dobbelstenen
- 1 dobbelsteentoren
- 130 fiches
- 1 handleiding

Doel van het spel

Alle spelers proberen om zuinig om te gaan met hun fiches, om zo min mogelijk weg te geven en zoveel mogelijk te winnen. Om dit te doen moeten ze de 5 dobbelstenen werpen en hier slim uit kiezen zodat ze hierna, wanneer ze moeten pakken of neerzetten op het spelbord, het beste resultaat krijgen.

Voor het spel begint

Het spelbord wordt voor alle spelers makkelijk te bereiken neergezet. Afhankelijk van het aantal spelers worden de fiches als volgt verdeeld:

- **Met 2 spelers krijgt ieder 18 fiches**
- **Met 3 spelers krijgt ieder 22 fiches**
- **Met 4 of 5 spelers krijgt ieder 25 fiches**

De overgebleven fiches worden als voorraad gehouden.



Het spel

De eerste speler gooit de dobbelstenen in de toren. Na zijn worp **moet de speler minimaal één dobbelsteen aan de kant leggen.**

Hij mag ook meerdere dobbelstenen aan de kant leggen. Het maakt dan niet uit of de dobbelstenen **gelijke of verschillende waardes** hebben. Het is ook mogelijk, wanneer er drie vieren gegooid zijn, om slechts twee van deze aan de kant te leggen, en de derde opnieuw te gooien.

Nadat hij heeft besloten welke dobbelsteen hij aan de kant legt, doet hij de overige dobbelstenen in de toren terug. Uit deze nieuwe worp kiest hij wederom een dobbelsteen die hij apart legt, etc. **Nadat alle dobbelstenen aan de kant zijn gelegd** (dus maximaal na 5 worpen), wordt de score opgeteld.

De score

Voor **elke dobbelsteen** worden er nu fiches op het speelbord gelegd. Dit gebeurt als volgt:

- De fiches moeten altijd, volgens de getallen op de dobbelstenen, **op het eerste vrije vakje** van de verticale rij van de getallen (van bovenaf gezien) gelegd worden
- **2 fiches** (per dobbelsteen) moeten op het eerste veld van de enen en de tweeën gelegd worden
- Fiches die op de **groene vakjes** gelegd worden, moet uit **zijn eigen voorraad** gepakt worden
- Fiches die op de **gele vakjes** gelegd worden, moeten uit **de algemene voorraad** gepakt worden
- Voor de zes hoeven geen fiches neer gelegd te worden
- Als de speler een fiche op een **rood vakje** neerlegt, mag hij **alle fiches van die rij** pakken. Alle andere spelers moeten net zoveel **fiches afstaan** aan de voorraadpot, als er aangegeven wordt op de pijl onder het rode vakje

Bijvoorbeeld

1 Op het speelbord zijn de eerste drie vakjes van de rijen 2, 4 en 5 bezet door fiches.

2 Bij de eerste worp legt de speler de 4 apart en gooit de andere 4 dobbelstenen opnieuw. Bij zijn tweede worp legt hij de 2 tweeën apart. Bij de derde worp legt hij de zes apart en bij de laatste worp heeft hij geen keuze en moet hij de 2 nemen.

3 Voor de 6 hoeft hij geen fiches neer te leggen. Voor de 4 legt hij een fiche op het eerste vrije vakje van de 4. Aangezien dit een geel vakje is, mag hij een fiche uit de voorraadpot pakken. Voor de 2 tweeën moet hij 2 (van zijn eigen) fiches op de twee vrije 2 vakjes leggen. Daarna mag hij alle fiches van die rij pakken, aangezien de rij nu vol is. De overige spelers moeten, overeenkomstig het getal op de pijl onder de 2, 1 fiches in de voorraadpot leggen. Daarna moet hij nog 2 (van zijn eigen) fiches op het eerste vakje van de 2 leggen. Daarna is zijn beurt afgelopen.



Als een rij leeg wordt gemaakt, maar er zijn nog dobbelstenen over met die waarde, dan moeten er weer fiches neergelegd worden in die rij.

Nadat de speler klaar is, blijven de fiches op het speelbord liggen. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Speciale situaties tijdens de score:

Het kan gebeuren dat een speler niet genoeg fiches heeft om alle benodigde fiches neer te leggen op het speelbord. In dat geval mag hij 5 fiches lenen van de voorraadpot, maar hij moet ze aan het einde van zijn beurt terug geven. Om dit te kunnen, moet de speler in staat zijn om een rij vol te maken en op die manier fiches te krijgen om ze zo terug te kunnen geven. Hij moet fiches overhouden aan het einde van zijn beurt, daarna gaat het spel verder.

Einde van het spel

Het spel eindigt op het moment dat een speler geen fiches meer heeft aan het einde van zijn beurt. De speler met de hoogste score wint. Bij een gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Onder licentie van



© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin

www.schmidtspele.de

