

Dead Man's Dice



Uitgever: Games Above Board • **Auteur:** M. Samuel • **Jaar:** 2006
Spelers: 2 tot 6 • **Leeftijd:** vanaf 7 jaar • **Spelduur:** ± 15 min.

Spelmateriaal

6 teerlingen met doodshoofd (Jolly Roger), 12 normale teerlingen, spelregels, notitieblok, potlood

Doel

Stapel al je dobbelstenen op elkaar vóór je tegenstander om dubloenen (punten) te verzamelen. Een spel wordt om **100** dubloenen gespeeld.

Voorbereiding

De piraten kiezen een kleur die hen vertegenwoordigd en houden in de loop van het spel hun eigen puntental in de gaten.

Spelverloop

Om te beginnen gooit elke piraat met één teerling en laat deze liggen. De piraat met het laagste aantal ogen, gooit een tweede teerling. Wanneer 2 of meer piraten samen het laagste aantal ogen hebben, gooien alle piraten nog een keer.

Een speler mag de zopas gegooide teerling bovenop z'n eerder geworpen teerling(en) stapelen wanneer het

1. een gelijk aantal ogen betreft,
2. het eerstvolgende getal in oplopende volgorde betreft, of
3. wanneer de som van de gegooide teerling en die bovenop z'n stapel precies **7** is.

De spelers werpen om beurten. Het spel verloopt in uurwijzerzin.

Jolly Roger

Een piraat mag rebelleren en z'n Jolly Roger in om het even welke beurt gebruiken. Eens gegooid heeft deze teerling enkel een speciale waarde wanneer het doodshoofd naar boven ligt. De teerling krijgt dan waarde **7**. Wanneer het doodshoofd reeds in de beginfase gegooid wordt, telt hij maar voor **1**.

Een gegooid doodshoofd kan altijd bovenop de eigen stapel gelegd worden.

Een doodshoofd kan bovendien niet geplunderd worden (zie verder). Wanneer een piraat aan het einde van de ronde het doodshoofd bovenop z'n stapel teerlingen heeft liggen, **verdubbelt** de stapel in waarde.

Een piraat wordt echter op heterdaad betrapt als hij z'n Jolly Roger aan het einde van een ronde nog niet in het spel heeft gebracht. Hij wordt dan gekielhaald en **verliest 7 punten** van z'n totale score.

Plunderen

Piraten kunnen de bovenste teerlingen van de stapels van de tegenspeler(s) veroveren (afpakken) en bovenop hun eigen stapel plaatsen als met deze teerling(en) aan voorwaarde 2 of 3 (zie hoger) voldaan is.

De piraten moeten eerst dobbelen alvorens ze kunnen plunderen maar kunnen dan naar hartelust teerlingen van andere spelers afpakken, zolang de regels dat toelaten.

Wanneer een piraat geen enkele teerling meer in z'n stapel heeft, omdat de tegenspelers ze allemaal hebben afgepakt, moet die piraat tijdens z'n volgende beurt een nieuwe teerling in het spel brengen en hopen dat hij kan plunderen.

Een beurt is voorbij wanneer een piraat gestrand is en geen verdere teerlingen meer aan z'n stapel kan toevoegen.

Einde van een ronde

Een ronde is voorbij wanneer het pistool van een piraat leeg is en hij geen teerlingen meer over heeft om te dobbelen.

De piraten tellen dan de punten op de bovenzijde van de teerlingen in hun eigen stapel en voegen ze bij hun totale score.

Te wild geweest?

Een piraat die in de loop van het spel z'n stapel teerlingen omgooit, geeft alle veroverde teerlingen terug en begint in de volgende beurt weer van voor af aan.

Een piraat die tijdens het dobbelen zo wild tekeer gaat dat hij een stapel van een andere speler uit het water blaast, moet over de plank en **verliest 7 punten** van z'n totale score. Het slachtoffer geeft alle veroverde teerlingen terug en begint weer van voor af aan.

Voorbeeld

Jack gooit een 2 en Bart gooit een 6. Jack is als eerste aan de beurt en gooit een 5... die hij boven op z'n 2 stapelt (regel 3) en verovert dan de 6 van Bart (regel 2). Bart gooit een 4 met z'n tweede teerling... maar kan niet plunderen. Oppassen nu! Jack heeft nu de kans om z'n totale score met behulp van z'n Jolly Roger te verdubbelen. Hij gooit het doodshoofd, toont geen genade en zet 'm trots bovenop z'n stapel en voor Bart z'n mes kan trekken, is de ronde al voorbij! Beide berekenen hun score voor deze ronde. Jack heeft een doodshoofd (7), een 6, een 5 en een 2 - samen 20 - in z'n stapel. Die score mag hij verdubbelen omdat het doodshoofd bovenop z'n stapel lag, waarmee hij in totaal **40** dubloenen verdient voor deze ronde. Bart heeft alleen een 4 en krijgt nog eens 7 punten aftrek omdat hij z'n Jolly Roger niet is kwijt geraakt en eindigt met een score van **-3**.

Vertaling: Sven De Backer