

SIX

Würfel weg! Punkte her!

Matthias
Prinz



Six

Amigo, 2007

Matthias PRINZ

2 - 5 spelers vanaf 8 jaar

± 10 minuten

Spelmateriaal

- ➡ 1 zandloper
(loopt ongeveer 2 minuten)



- ➡ 1 SIX-koker



- ➡ 3 dobbelstenen



- ➡ 90 kaarten
(telkens 5x 18 getalkaarten in de kleuren blauw, geel, groen, paars en oranje)



voorkant



achterkant

Alle kaarten zijn op dezelfde manier opge

aantal ogen van de dobbelstenen on
zegepunten aan het einde van het spel
(in het geval dat de kaart werd beveiligd)



- ➡ 1 handleiding

Spelidee en doel van het spel

De spelers hebben in 3 etappes telkens 2 minuten tijd om zoveel mogelijk getalkaarten in veiligheid te brengen. De zandloper wordt omgedraaid en de SIX-koker wordt erover geplaatst. Vanaf dan loopt de tijd.

Onmiddellijk dobbelt een speler na elkaar met 3 dobbelstenen, daarna met 2 dobbelstenen en tot slot nog met 1 dobbelsteen en geeft dan de dobbelstenen door aan de volgende speler. Na elke worp controleren de spelers of de som van de ogen van de gedobbelde dobbelstenen overeenstemt met één van de getalkaarten die voor hen open liggen. Is dit bij een speler het geval dan mag deze speler de kaart beveiligen (terzijde leggen).

Enige moeilijkheid: De speler die dobbelt, mag geen kaarten beveiligen, ook niet als hij een passende kaart voor zich heeft liggen. Daarom is het zo belangrijk om zo snel mogelijk de dobbelstenen te kunnen doorgeven.

Maar voorzichtig: Bij het doorgeven van de dobbelstenen kan de volgende speler nagaan of de tijd niet is verstreken. De zandloper wordt vrijgemaakt en als straf moet een kaart worden afgegeven door één van de beide spelers.

De speler die na 3 etappes (dus na een zestal minuten) de meeste zegepunten heeft behaald, wordt de winnaar van het spel.

Spelvoorbereiding

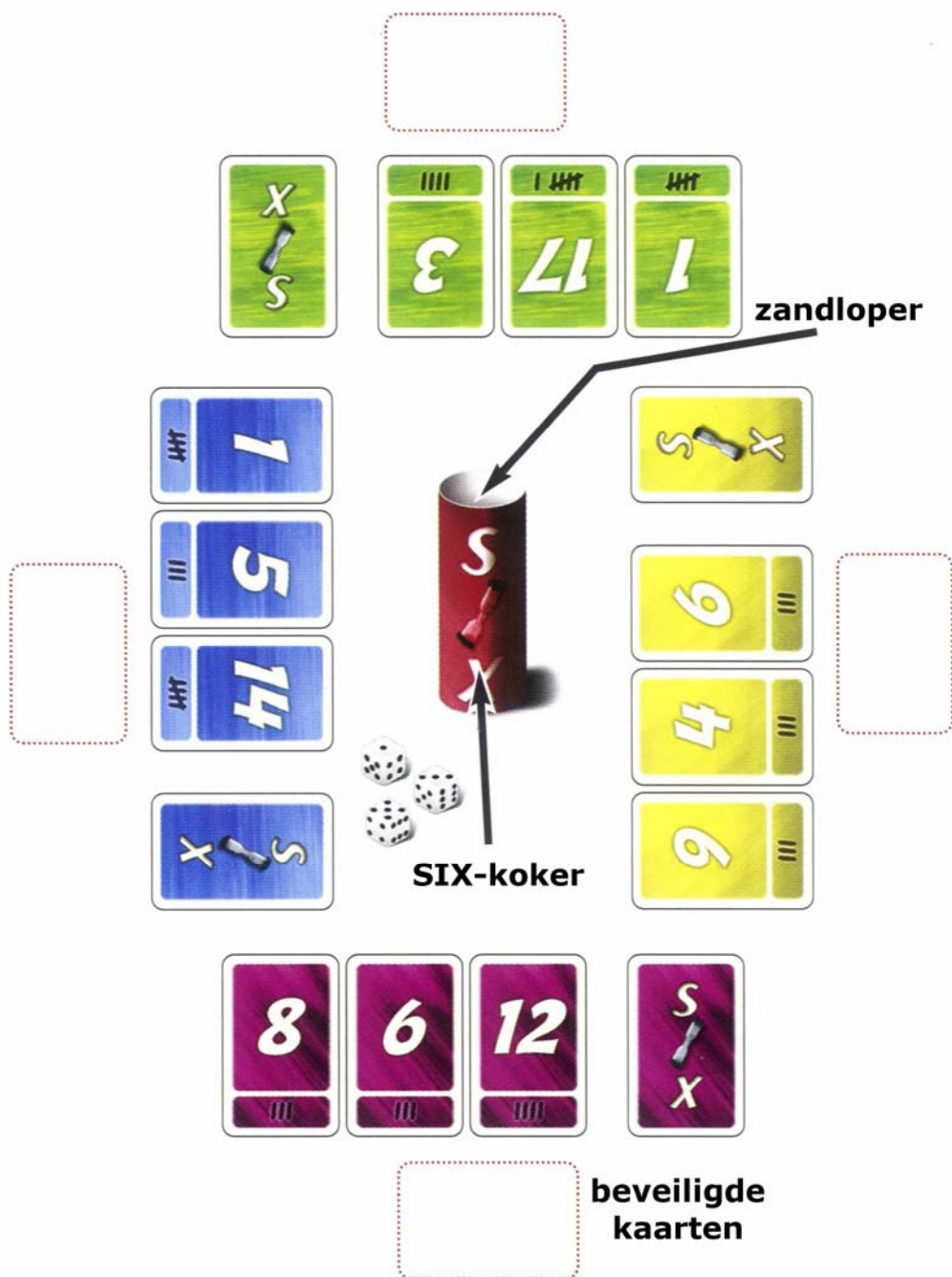
Iedere speler ontvangt een set van getalkaarten (met de getallen van 1 - 18) in één kleur.

Deze kaarten worden grondig gemixt en als verdeckte persoonlijke voorraadstapel klaargelegd.

Daarna legt iedere speler de drie bovenste kaarten van zijn voorraadstapel bloot en legt deze kaarten in een rij naast zijn voorraadstapel.

De speler die het minste tijd heeft, neemt de 3 dobbelstenen en begint het spel.

Voorbeeld van een spelopbouw voor 4 spelers



Spelverloop

SIX wordt gespeeld in drie etappes die telkens een tweetal minuten duren (dit komt overeen met de tijd van het doorlopen van de zandloper).

De startspeler van een etappe draait de zandloper om (wel aandacht schenken dat de zandloper volledig is doorgelopen !) en plaatst deze zandloper in de SIX-koker.

Daarna dobbelt hij meteen met de 3 dobbelstenen.

De speler die met de dobbelstenen dobbelt, noemen we de actieve speler.

Het dobbelen

Na de dobbelworp telt de actieve speler de som van alle ogen samen en hij zegt luidop deze som.



Voorbeeld

Anne dobbelt met drie dobbelstenen een 1, een 5 en een 3. Zij zegt luidop: "9".

Iedere speler, met uitzondering van de actieve speler, die een kaart met dit getal **open voor zich** heeft liggen, beveiligt deze kaart en mag deze kaart verdekt terzijde leggen op een eigen aflegstapel. Op deze manier ontstaat een verdekte stapel met beveiligde kaarten.

Deze kaarten tellen aan het einde van het spel voor zegepunten.

AANDACHT

De beveiligde kaart wordt niet vervangen door een kaart van de voorraadstapel.

Voorbeeld

Anne heeft een 9 gedobbeld en Carl heeft een 9 open voor zich liggen. Onmiddellijk neemt Carl deze kaart en legt die verdekt voor zich neer.

Nadat de actieve speler met 3 dobbelstenen heeft gedobbeld, kunnen **twee situaties** ontstaan:

De som van de ogen stemt overeen met één van zijn getalkaarten:

In dit geval dobbelt de speler opnieuw met 3 dobbelstenen. Het speelt hierbij geen rol met hoeveel dobbelstenen de speler daarvoor heeft gedobbeld. De eigen kaart mag niet worden beveiligd.

De som van de ogen stemt **niet** overeen met één van zijn getalkaarten:

In dit geval dobbelt de speler opnieuw met **één dobbelsteen minder** als daarvoor. Heeft de actieve speler daarvoor bijvoorbeeld met 3 dobbelstenen gedobbeld dan dobbelt hij nu met 2 dobbelstenen ... enzovoort.

Als de actieve speler met 1 dobbelsteen heeft gedobbeld en de som van de ogen stemt niet overeen met één van zijn getalkaarten dan is **zijn speelbeurt beëindigd**. Hij maakt dit duidelijk door luidop "**Wissel !**" te roepen en de drie dobbelstenen door te geven aan de volgende speler.



Voorbeeld

Carl heeft een 5, een 8 en een 14 voor zich liggen en moet dobbelen. Hij dobbelt met 3 dobbelstenen een 6, een 4 en een 2 en zegt luidop "12". Daarna dobbelt hij met 2 dobbelstenen samen 8. Omdat hij een 8 voor zich heeft liggen, moet hij opnieuw met 3 dobbelstenen dobbelen. Hij dobbelt met 3 dobbelstenen samen 11. Daarna dobbelt hij met 2 dobbelstenen samen 3 en tot slot dobbelt hij met 1 dobbelsteen een 2. Hiermee is zijn speelbeurt ten einde en hij roept luid "Wissel !" en geeft de dobbelstenen door aan de volgende speler.

De wissel

De uitroep "**Wissel !**" geldt voor alle spelers, **met uitzondering van de speler die de dobbelstenen ontvangt** en is een bevel om de bovenste kaart van de persoonlijke voorraadstapel op één van de drie plaatsen van zijn vitrine te leggen.

Als er nog drie open kaarten in de vitrine liggen, moet de speler één open kaart bedekken met deze bovenste kaart die hij heeft getrokken van zijn voorraadstapel. Deze overdekte kaarten komen pas opnieuw in het spel als de kaart die er bovenop ligt, wordt beveiligd.



Voorbeeld

Nadat Carl "Wissel !" heeft geroepen, legt Anne een kaart van haar voorraadstapel open in haar vitrine.

De speler die de dobbelstenen heeft gekregen, is de nieuwe actieve speler en moet onmiddellijk kiezen tussen **twee mogelijkheden**: ofwel **dobbelen** ofwel de **SIX-koker opheffen**.

Dobbelen

Als de actieve speler kiest om te dobbelen, neemt hij de 3 dobbelstenen en dobbelt.

De speelbeurt loopt zoals hierboven werd beschreven en eindigt opnieuw met de uitroep "**Wissel !**".

SIX-koker opheffen

Als de nieuwe actieve speler denkt dat de zandloper is doorgelopen, heft hij onmiddellijk de SIX-koker op en alle spelers bekijken de zandloper (bij twijfel wordt er verder gedobbeld).

Uiteraard hoopt de actieve speler dat de tijd van 2 minuten is verstreken.

Er zijn dus 2 mogelijkheden:

Hij heeft gelijk: de zandloper is doorgelopen:

De speler die als laatste heeft gedobbeld, moet de bovenste van zijn beveiligde kaarten opnieuw onder zijn voorraadstapel schuiven.



Hij heeft ongelijk: de zandloper is **niet** doorgelopen:

De speler die de zandloper heeft ontbloot, moet zelf de bovenste van zijn beveiligde kaarten opnieuw onder zijn voorraadstapel schuiven.

De speler die geen beveiligde kaarten heeft, moet ook geen kaart afgeven.

Met het opheffen van de SIX-koker is een etappe beëindigd. De zandloper laat men, indien nodig, noch compleet doorlopen. De speler die een kaart moest afgeven, ontvangt de dobbelstenen en is de startspeler van de volgende etappe.

Einde van het spel

Het spel eindigt na 3 etappes. Iedere speler telt de streepjes (zegepunten) van zijn beveiligde getalkaarten. De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

Profversie

Om nog meer afwisseling te krijgen bij het spelen, bevelen we de volgende extra regel toe te passen:

Als de actieve speler een worp met gelijke ogen voor twee of meer stenen lukt (tweemaal of driemaal hetzelfde aantal ogen), eindigt de speelbeurt van deze speler en vindt er meteen een wissel plaats. De speler roept luidop de som, daarna "**Dubbel**" en meteen "**Wissel !**" en geeft de dobbelstenen onmiddellijk terug aan de speler van wie hij de dobbelstenen heeft gekregen. Vanaf nu verloopt het spel in tegenovergestelde richting.

BELANGRIJK

Zelfs als de actieve speler een voor hem liggend getal dobbelt met een dubbelworp, eindigt voor hem deze speelbeurt.

6 april 2008