

## **SPELREGELS 'ZOCKEN'**

*Elke speler probeert in zijn ronde, door het juist inzetten van de dobbelstenen zoveel mogelijk punten te scoren. De medespelers wedden erop of hem dat al dan niet lukt. Wie bewijst dat hij met risico om kan gaan en na 5 rondes het meeste punten heeft, die wint het spel.*

### **Spelmateriaal**

1 spelbord;  
7 gekleurde dobbelstenen  
8 wedschijfjes

### **Spelvoorbereiding**

Het spelbord wordt midden op tafel gelegd.  
Men houdt pen en papier klaar  
Elke speler krijgt 1 wedschijfje. De kleur speelt geen rol.  
De jongste speler krijgt de 7 dobbelstenen en begint.

### **Spelverloop**

We spelen in uurwijzerzin. Elke speler werpt één na één en in een willekeurige volgorde met alle dobbelstenen, en plaatst onmiddellijk elke dobbelsteen op een vierkant veld op het bord. Zijn opdracht bestaat erin tijdens zijn beurt een geldige cijfervolgorde op te bouwen, terwijl hij ook probeert zoveel mogelijk dobbelstenen te laten overeenstemmen met de kleuren van de circeltjes naast de velden. Op die manier behaalt hij zo veel mogelijk punten.

- \* Wie aan beurt is werpt met een willekeurige dobbelsteen en plaatst die naar keuze op 1 van de 7 lichte vakjes.
- \* Daarna werpt hij een tweede dobbelsteen, plaatst die op een ander, vrij veld. Daarna doet hij hetzelfde met de derde dobbelsteen. Vooraleer hij echter de vierde dobbelsteen werpt, kunnen de medespelers een weddenschap afsluiten (zie verder).
- \* Na het afsluiten van de weddenschappen werpt hij de vierde dobbelsteen en daarna ook de andere, tot hij op deze manier alle 7 dobbelstenen geplaatst heeft.

### **Daarbij geldt :**

1. Een eenmaal geplaatste dobbelsteen mag niet meer verplaatst worden.
2. Een dobbelsteen mag enkel in de rij geplaatst worden, als daardoor een geldige cijfervolgorde ontstaat. Anders moet hij op het UIT-veld (-20) gezet worden.

### **Geldige cijfervolgorde :**

- \* Een geldige cijfervolgorde bestaat altijd uit alle 7 dobbelstenen.
- \* Ze kan van links naar rechts verlopen of van rechts naar links.
- \* Het is niet nodig dat de cijfers onmiddellijk op elkaar aansluiten.

*Voorbeelden van geldige cijfervolgorde :*

- a) 2-3-3-4-5-5-6
- b) 1-1-1-3-4-4-5
- c) 6-5-5-4-3-2-1

### **Het UIT-veld**

Als een cijfer wordt geworpen, dat niet in de dobbelstenenrij kan geplaatst worden, dan moet die dobbelsteen op het UIT-veld gezet worden.

*Voorbeeld : De cijfervolgorde is : 5-5-4-3-3-X-X. Als nu nog een 4 geworpen wordt, dan moet die dobbelsteen op het UIT-veld gezet worden. De worpen 1, 2 of 3 zouden zonder problemen in de rij kunnen geplaatst worden.*

### **De uitwijkvelden**

- \* Om het risico zo klein mogelijk te maken, heeft men de mogelijkheid een dobbelsteen links en rechts van de dobbelstenenrij op het uitwijkveld te zetten. Bij de afrekening kost dat wel 10 minpunten.
- \* Een dobbelsteen op een uitwijkveld kan geen kleurovereenstemming opleveren.
- \* De uitwijkvelden tellen wél mee bij het realiseren van een geldige cijfervolgorde.

Voorbeelden van geldige volgorde met uitwijkvelden.

a) 1 - 1-2-X-4-4-5-6 - X

b) 6 - 5-5-X-X-3-1-1 - 1

### Kleurovereenstemming

- \* Bij het plaatsen van een dobbelsteen streeft men ernaar, zoveel mogelijk dobbelstenen te plaatsen op een veld, waarnaast een circeltje van dezelfde kleur staat.
- \* Nadat een speler alle 7 de dobbelstenen op het spelbord heeft geplaatst, worden de overeenstemmende dobbelstenen naar het gekleurde circeltje verschoven.
- \* Hoe meer kleurovereenstemmingen een speler in zijn beurt bereikt, des te meer punten levert hem dat op.

*Voorbeeld : 1 kleurovereenstemming brengt slechts 10 punten op; voor 3 kleurovereenstemmingen krijg je al 60 punten. Het aantal te verdienen punten staat in de tabel op het spelbord.*

### Waardering

Nadat de speler de 7 dobbelstenen heeft geplaatst, worden zijn punten voor die ronde uitgerekend :

- \* Een geldige cijfervolgorde (geen dobbelstenen op UIT) levert 50 punten op.
- \* De kleurovereenstemmingen worden afgerekend volgens de tabel.
- \* Dobbelstenen op de uitwijkvelden resulteren in '-10'.
- \* Per dobbelsteen op het UIT-veld krijgt men '-20'.

*Voorbeeld : Een speler heeft een geldige cijferrij, dus geen dobbelstenen op het UIT-veld. Drie dobbelstenen stemmen overeen in kleur. 1 uitwijkveld werd gebruikt. De speler krijgt dus 50 (cijferrij) + 60 (3 kleurovereenstemmingen) - 10 (uitwijkveld) = 100 punten.*

Vervolgens worden voor de medespelers de punten die ze wonnen of verloren bij de weddenschap verrekend. De bereikte punten worden per ronde voor elke speler op naam genoteerd. Dat kunnen eventueel ook negatieve punten zijn. Het is het makkelijkst onmiddellijk de som of het verschil met de vorige punten te noteren.

Daarna krijgt de volgende speler de dobbelstenen, en hij werpt met de eerste dobbelsteen. De rest verloopt zoals reeds beschreven.

### De weddenschap

Zodra de speler die aan beurt is om te dobbelen 3 dobbelstenen heeft geplaatst, wordt het spel kort onderbroken. Alle medespelers hebben nu de kans om te wedden of de speler aan beurt er in die beurt in zal slagen **meer dan 50 punten** te scoren. De speler links van hem begint, de anderen volgen in uurwijzerzin. Wie wil wedden legt zijn schijfje op het wedveld met het kroontje. Daarna dobbelt de speler verder.

- \* Als hij aan het einde effectief meer dan 50 punten behaalde, behalen alle spelers die op hem gewed hadden, ook punten, half zoveel namelijk als de speler aan beurt behaalde.
- \* Als hij minder dan 50 of net 50 behaalde, dan worden van alle spelers die op hem wedden, 20 punten afgetrokken.

### Einde van het spel

Na 5 ronden is het spel ten einde. Wie dan het meeste punten heeft, is winnaar.

### Solo spelen

"Zocken" kan ook goed alleen gespeeld worden. Je noteert dan gewoon je punten en probeert dat resultaat bij iedere volgende poging te overtreffen.

| ZOCKEN      |               |         |
|-------------|---------------|---------|
| Klee        | P. Neugebauer | 1998    |
| 2-8 spelers | vanaf 10 jaar | 15'-50' |

Johan Witters, Forum-Gent, 2000