

BINGO MET DOBBELSTENEN

Voor 2 - 4 spelers

Vanaf 7 jaar

NL

INHOUD

12 dubbelzijdige COMBO kaarten, 36 witte dobbelstenen, 1 rode dobbelsteen, een dobbelbak.

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste 300 punten halen.

Tijdens een ronde scoort de eerste speler die vijf dobbelstenen op een rij heeft - verticaal, horizontaal of diagonaal - 100 punten. Iedere speler die vier dobbelstenen op een rij haalt, scoort 50 punten. Elke speler die erin slaagt drie dobbelstenen op een rij te scoren, krijgt 25 punten. Degene die na meerdere rondes, aan het einde van het spel, als eerste 300 punten heeft behaald is de winnaar van het spel.

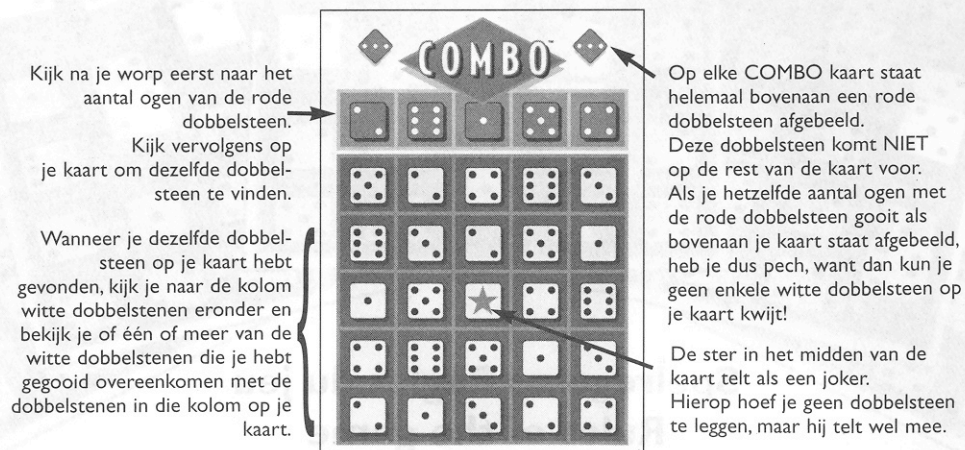
BEGIN VAN HET SPEL

Verdeel de witte dobbelstenen onder de spelers, zodat iedereen er evenveel heeft. Iedere speler kiest een COMBO kaart. Vervolgens gooit iedere speler de rode dobbelsteen. De speler die het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen. Het spel gaat verder in de richting van de wijzers van een klok.

DE KAARTEN

De kaarten zien er ongeveer uit als BINGO kaarten. Zie onderstaande illustratie.

Illustratie 1



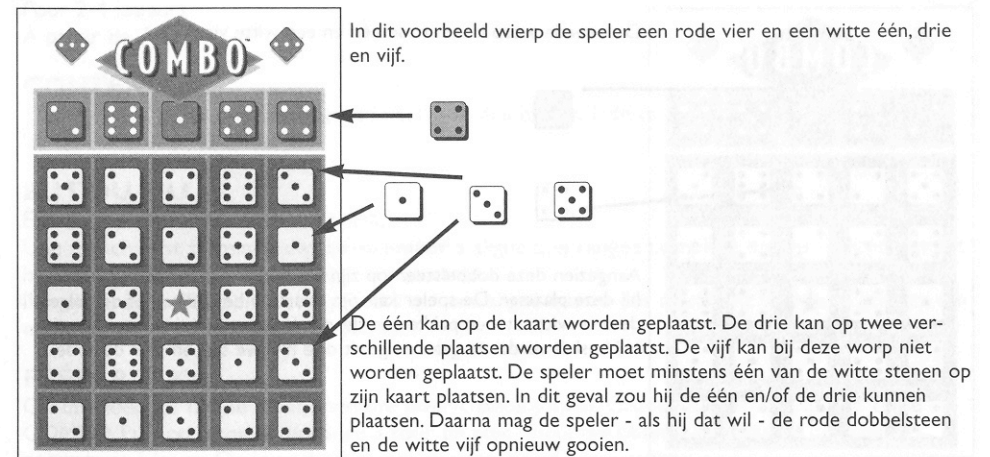
HET SPEL

Het spel wordt gespeeld in meerdere rondes.

Als je aan de beurt bent, pak je de rode dobbelsteen en drie witte dobbelstenen en gooit ze in de bak. De rode dobbelsteen geeft aan in welke kolom op je kaart de witte dobbelstenen moeten worden geplaatst.

Als het aantal ogen van één of meerdere van deze dobbelstenen overeenkomen met de witte dobbelstenen die je hebt gegooid, moet je er minstens één op je kaart plaatsen. Je mag er ook twee of zelfs drie plaatsen.

Illustratie 2

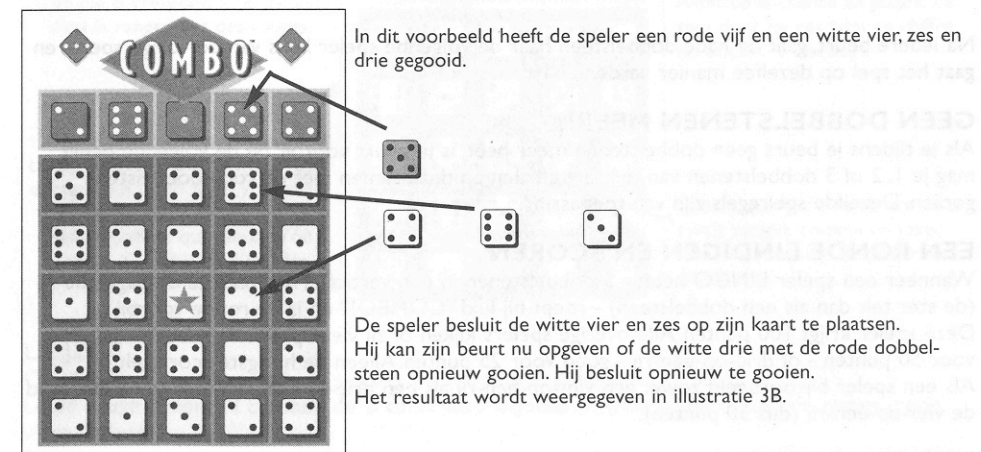


Nadat je een dobbelsteen op je kaart hebt geplaatst, kun je je beurt beëindigen of de overgebleven stenen opnieuw gooien (samen met de rode dobbelsteen). Dit kan riskant zijn (zie "De dobbelsteen van een medespeler afpakken"), maar wie niet waagt die niet wint!

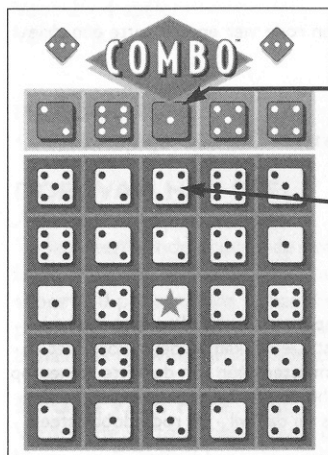
Als je alle drie de witte stenen op je kaart kwijt kan, mag je je beurt voortzetten door de volgende drie witte stenen te pakken en met de rode dobbelsteen te gooien.

Zolang je ten minste één witte dobbelsteen op je kaart kwijt kunt, mag je blijven gooien en verder spelen. Als een speler zijn beurt eenmaal beëindigt, gaat de rode dobbelsteen naar de speler links van hem en gaat het spel op dezelfde manier verder.

Illustratie 3A



Illustratie 3B



De tweede worp is een rode één en een witte vier.

Aangezien deze dobbelsteen op zijn kaart kan worden geplaatst, móet hij deze plaatsen. De speler kan zijn beurt nu beëindigen of de volgende drie witte stenen pakken en deze mét de rode dobbelsteen gooien. Hij besluit verder te gaan en gooit drie nieuwe stenen plus de rode.

DE DOBBELSTEEN VAN EEN MEDESPELER AFFAKKEN

Als je met de rode dobbelsteen hetzelfde aantal ogen gooit als op de dobbelsteen aan de bovenzijde van je COMBO kaart staat afgebeeld (d.w.z. als de speler in ons voorbeeld nu een rode drie gooit) OF als je uitsluitend dobbelstenen gooit die je niet op je kaart kwijt kunt, mag elk van de overige spelers op zijn of haar beurt één (en niet meer) van de witte dobbelstenen die je hebt gegooit, pakken en op zijn of haar kaart plaatsen. Maar wel alleen als dat mogelijk is! Ook zij kijken naar de kolom die overeenkomt met het aantal ogen op de rode dobbelsteen en kiezen - als dat mogelijk is! - één van de witte dobbelstenen die je hebt gegooit. Het kan zijn dat niet alle spelers op deze manier een dobbelsteen kunnen afpakken. De dobbelstenen die niet door de andere spelers kunnen worden afgepakt, krijg je terug en daarmee is je beurt voorbij.

Na iedere beurt, gaat de rode dobbelsteen naar de volgende speler links van de vorige speler en gaat het spel op dezelfde manier verder.

GEEN DOBBELSTENEN MEER?

Als je tijdens je beurt geen dobbelstenen meer hebt, is je beurt voorbij. Bij de volgende beurt mag je 1, 2 of 3 dobbelstenen van je kaart afhalen en deze samen met de rode dobbelsteen gooien. Dezelfde spelregels zijn van toepassing.

EEN RONDE EINDIGEN EN SCOREN

Wanneer een speler BINGO heeft - 5 dobbelstenen in een verticale, horizontale of diagonale rij (de ster telt dan als een dobbelsteen) - roept hij luid "COMBO!" en is de ronde voorbij. Deze speler krijgt 100 punten. Alle overige spelers kijken of zij vier-op-een-rij hebben - goed voor 50 punten - of drie-op-een-rij - goed voor 25 punten. Alleen de hoogste score telt. Als een speler bijvoorbeeld zowel een vier-op-een-rij als een drie-op-een-rij heeft, telt uitsluitend de vier-op-een-rij (dus 50 punten).

HET SPEL WINNEN

Zodra een speler 300 punten heeft gescoord (zelfs als dit midden in een ronde valt) is het spel voorbij en is die speler winnaar.

Let op: als een speler tijdens een zelfde ronde twee BINGO'S op zijn kaart scoort (vijf-op-een-rij, zowel horizontaal als verticaal, of diagonaal, enz.), is hij of zij automatisch winnaar.