

Diefje met verlos!

Ravensburger Spelen Nr. 602 5 048 0

Dobbelsteenspel voor 2 - 4 personen vanaf 7 jaar

Speelduur: ca 15 minuten

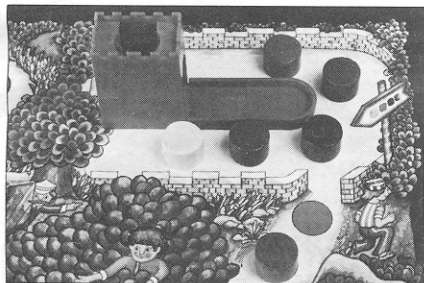
Ontwerp: Heiner Semmelroch

Inhoud: 1 speelbord, 1 toren, 2 dobbelstenen, 8 speelstenen

Vorbereiding

Het speelbord wordt uit zes stukken samengesteld en de toren komt op de aangegeven plaats voor de start.

Als er twee of drie spelers meespelen krijgt ieder twee stenen in de gekozen kleur. Bij vier spelers krijgt ieder een steen. Alle speelstenen worden in de muuropening aan de start geplaatst.



Hoe gespeeld wordt

Er wordt om beurten met de dobbelstenen gegooid. De jongste speler mag beginnen. Er wordt steeds met de beide dobbelstenen tegelijk gegooid. De punten van één van de beide dobbelstenen mogen maar worden gebruikt. Men kiest het aantal punten dat het gunstigste lijkt, omdat men daarmee een steen van de tegenstander kan vangen of op een veld van eigen kleur kan komen.

Veld van eigen kleur

Als een speler op een veld van eigen kleur komt, mag hij nog een keer met de dobbelstenen gooien.

Men mag steeds vrij kiezen welke van de twee eigen stenen men wil zetten. Hierop zijn echter twee uitzonderingen:

1. Stenen aan de start moeten **eerst** gezet worden. Als een speler dat vergeet, dan mag degene die dat bemerkt deze vergeten steen in de toren steken.
2. Twee eigen stenen mogen niet tegelijk op één veld staan. Als men door de worp van de dobbelstenen op zo'n veld landt, mogen de punten niet worden gebruikt. Als er dan niets anders gezet kan worden, komt de worp te vervallen.

Vangen van stenen van de tegenstanders

Als men op een veld komt waar al een steen van de tegenstander staat, dan wordt deze gevangen en in de toren gedaan.

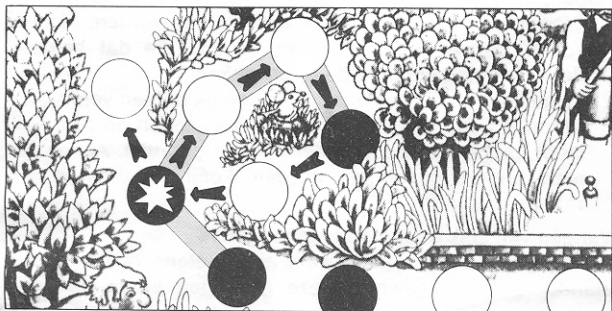
Bevrijding uit de toren

1. De gevangen speelsteen wordt bevrijd als er een tweede steen de toren in moet. Men zet deze tweede steen op de eerste en drukt deze licht naar onderen. De eerste steen springt dan onder aan de voet van de toren uit en wordt weer bij de start opgesteld.
2. De gevangen steen wordt ook bevrijd als de speler aan wie deze steen behoort een zes gooit. Een lichte druk met de vinger is dan voldoende. De speler mag met de bevrijde steen meteen op het zesde speelveld gaan staan. Dat veld is gekenmerkt met een ster, d.w.z. dat daar geen kleur geldt en dus niet nog eens met de dobbelsteen gegooid mag worden.

Hindernis

De speelbaan beschrijft een lus, die in die richting moet worden doorlopen. Op het kruispunt bevindt zich een veld met een ster. Als men op dat veld een steen heeft dan is de

speelbaan voor alle andere spelers afgesloten. Een eigen steen mag er natuurlijk langs. Andere spelers moeten wachten en hun worp komt te vervallen. Een hindernis kan alleen maar verwijderd worden als men precies op het veld landt en de steen gevangen neemt.



Doelvelden

De doelvelden achter het hek moeten met een directe worp worden bereikt, d.w.z. er mogen geen dobbelsteenpunten overblijven. De doelvelden in de kleuren van de andere spelers worden niet meegeteld. Wie b.v. voor het laatste blauwe veld voor het hek staat heeft een 1 nodig om op het doel terecht te komen. Wie op het groene veld voor het hek staat heeft een 2 nodig.

Winnaar

Winnaar is de speler die als eerste zijn beide speelstenen (bij vier spelers is het een speelsteen) op het doelveld van zijn eigen kleur heeft gebracht.

© 1978 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Benelux B. V. Amersfoort

