

**MB**

420504

**REISSPEL**  
SPELENDERWIJS OP REISSpeeltijd  
ongeveer  
20 minuten

# ALLE NEGEN

## Spelregels:

### Inhoud

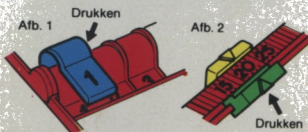
- 1 doosje met deksel    2 dobbelstenen  
9 klepjes                4 score-schuifjes

### Doel van het spel

In één en dezelfde beurt alle nummers met klepjes bedekken of in ieder geval zo weinig mogelijk punten scoren.

### Vorbereidingen

1. Breek de 9 klepjes voorzichtig los en zorg ervoor, dat de randen recht en glad zijn.
2. Bevestig de klepjes in het doosje, zoals aangegeven in Afb. 1. De nummers in het doosje geven de plaats van de klepjes aan.
3. Druk de 4 score-schuifjes stevig op de rail.



### Het spel

1. Open het doosje helemaal (zie Afb. 1) en zorg ervoor, dat alle klepjes rechtop staan.
2. De speler, die als eerste begint, gooit beide dobbelstenen in de binnenkant van het deksel. Daarna moet hij/zij de nummers in het doosje bedekken door klepjes om te klappen. Dit kan op 2 manieren:
  - a) Hij/zij klapt één klepje om en bedekt daarmee één nummer, dat gelijk is aan de som van het aantal ogen dat hij/zij met beide dobbelstenen heeft gegooid.
  - b) Hij/zij klapt 2 klepjes om en bedekt daarmee 2 nummers, waarvan de som gelijk is aan de som van het aantal ogen, dat hij/zij met beide dobbelstenen heeft gegooid.

**Voorbeeld:** Als een speler 6 en 2 ogen gooit, mag hij/zij kiezen of hij/zij met één klepje, nummer 8, of met 2 klepjes, de nummers 1 en 7, of 3 en 5, of 6 en 2, wil bedekken.

3. De speler gaat daarna verder met het gooien van de dobbelstenen en het bedekken van nummers in het doosje.
4. Zodra het niet langer mogelijk is klepjes om te klappen om nummers te bedekken, waarvan de som gelijk is aan het aantal ogen dat met **beide** dobbelstenen is gegooid, is de beurt voorbij.
5. De score is het totaal van de onbedekte nummer(s) in het doosje. Geef deze score met de gekleurde schuifknop op het scorebord aan.
6. Zet de klepjes weer rechtop en geef het doosje door aan de volgende speler. Deze speler speelt eveneens, totdat het niet langer mogelijk is nummers in het doosje te bedekken met klepjes, waarvan de som gelijk is aan het aantal ogen dat hij/zij met **beide** dobbelstenen heeft gegooid.
7. Het spel gaat zo verder en na elke beurt tellen de spelers de punten, die zij overhouden, bij hun score op. Zodra een speler 45 of meer punten heeft gescoord, is deze speler uitgespeeld.
8. Als een speler erin slaagt in één en dezelfde beurt alle nummers in het doosje met klepjes te bedekken, is hij automatisch de winnaar.
9. Het spel is afgelopen zodra één van de spelers nog géén 45 punten heeft gescoord, terwijl alle andere spelers wél 45 of meer punten hebben gescoord.  
N.B. Dit kan alleen bepaald worden aan het einde van een ronde als alle spelers evenveel beurten hebben gehad. De spelers moeten na iedere ronde hun eigen totaalscore bijhouden.

### De winnaar

Winnaar is de speler, die in één beurt „alle negen” cijfers kan bedekken of de speler, die nog geen 45 punten heeft behaald, terwijl de overige spelers 45 of meer punten hebben gescoord. (Als alle spelers 45 of meer punten scoren, is de speler met de laagste score de winnaar.)