

MISTER

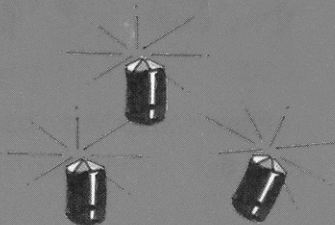
DIAMOND

Ravensburger® spel nr. 26 047 8

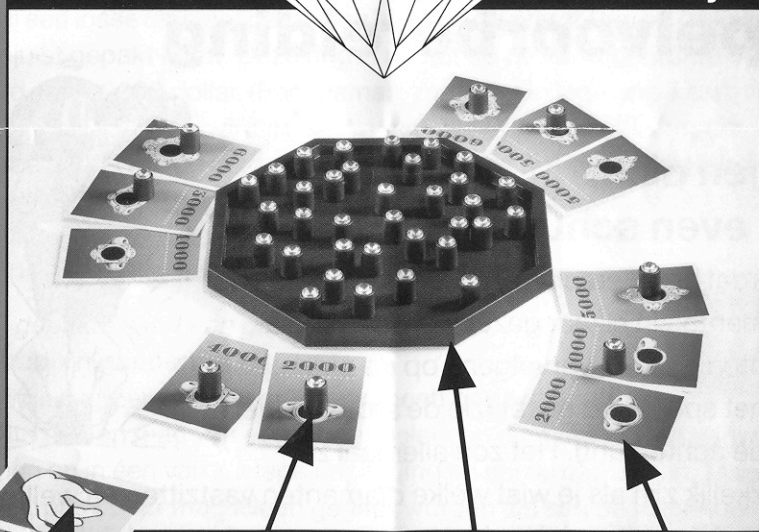
Voor 2 tot 8 spelers vanaf 8 jaar

Auteur: ARGOS/W. Nydegger

Tekst: Uli Vogel



Wat hoort er  allemaal bij:



7 gap-kaarten

betekenen:
groen licht voor
lange vingers!
Want niet altijd
duurt eerlijk het
langst.

26 loszittende diamanten

zijn de voorwerpen
van je begeerte –
en niet alleen van
de jouwe.

het speelbord

met z'n 16 vast-
zittende diamanten.
Wie er daar één
van probeert te
pakken, verliest
z'n glans.

42 ringen

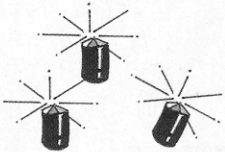
(gesymboliseerd
door kaartjes)
wachten op hun
uiteindelijke glans,
die alleen een
diamant hen
geven kan.



Doel van het spel

of:
**Hoe je „Mister Diamond“
kan worden**

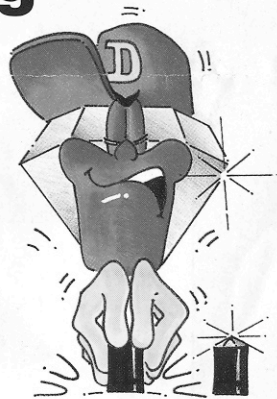
De losse diamanten van het speelbord verzamelen en in ringen zetten – om uiteindelijk de meeste (en duurste) ringen te bezitten.



Spelvoorbereiding

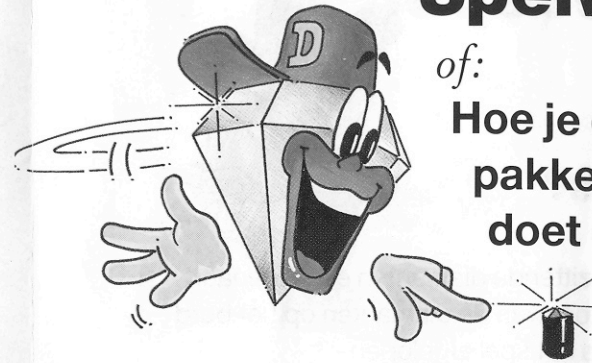
of:
**Ogen dicht
en even schudden!**

Voordat het allereerste spel begint moeten de diamanten in elkaar gezet worden. 16 diamanten worden vervolgens op de pinnetjes op het speelbord gezet (zie de afbeeldingen op de achterkant). Het zou allemaal zo makkelijk zijn als je wist welke diamanten vastzitten en welke niet. Maar dát weet nu juist niemand. En zo moet het ook blijven – en dus begint ieder spel als volgt: De loszittende diamanten worden verdeeld over het speelbord. Een speler draait het bord een paar keer en schudt het een beetje heen en weer. En daarbij houden alle spelers, inclusief de schudder, de ogen gesloten! De kaarten – gap-kaarten en ring-kaarten – worden goed geschud en met de beeldzijde naar beneden op een stapel naast het speelbord gelegd.



Spelverloop

of:
**Hoe je de glimmers te
pakken krijgt, wat je ermee
doet (en hoe je ze soms
weer kwijtraakt)**



De hebberigste speler begint, verder gaat het in de richting van

de wijzers van de klok. Wie aan de beurt is, pakt de bovenste kaart van de stapel en legt die open voor zich neer.

Is deze kaart een ring-kaart, dan gaat de speler

Diamanten verzamelen

Dat wil zeggen: de speler probeert een diamant van het bord te pakken. Als hij een losse diamant pakt, mag hij die in de ring zetten op de kaart die hij zojuist gepakt heeft. Deze ring is nu het op de kaart gedrukte bedrag waard – b.v. 3000 dollar. (Een diamant mag niet in lege ring-kaarten uit vorige rondes gezet worden – ook wanneer zo'n kaart een hogere waarde heeft). Als de gekozen diamant aan het speelbord vastzit, dan blijft de ring-kaart leeg. Een lege ring-kaart is niets waard. Maar of het nu raak is of mis: slechts één poging is toegestaan.

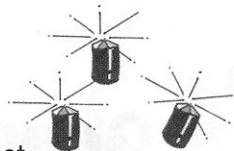
Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Is de gepakte kaart een gap-kaart, dan is het

Diamanten gappen geblazen

ofterwijl: de speler die de gap-kaart heeft gepakt, gaat op het slechte pad en mag van een medespeler een diamant (indien aanwezig) gappen en in één van z'n lege ringen (indien aanwezig) zetten. Maar dieven, pas op! Er mag alleen gegapt worden als aan de volgende voorwaarde is voldaan: De ring, waaruit de briljant gestolen wordt, en de eigen ring, waar hij moet worden ingezet, moeten dezelfde waarde hebben.

Voorbeeld: een steen die uit een 3000-dollar-ring gestolen is, kan alleen maar in een eigen 3000-dollar-ring worden gezet. Kan aan deze voorwaarde niet worden voldaan, dan wordt de gap-kaart ongebruikt aan de kant gelegd en de speler pakt een nieuwe kaart. (Dat geldt natuurlijk ook, wanneer de eerste kaart die gepakt wordt een gap-kaart is.) Kan echter wel aan de voorwaarde worden voldaan, dan is de bestolen speler als volgende aan de beurt.



Einde van het spel

of:

Wie heeft de meest waardevolle steentjes?

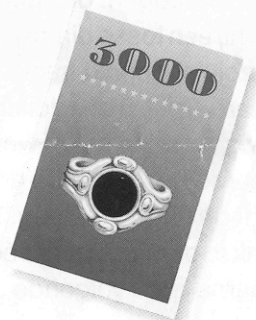
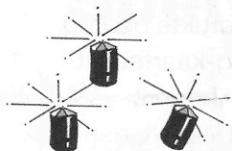


Het spel is afgelopen,

als alle kaarten op zijn of als alle loszittende diamanten een eigenaar hebben. Tegen het einde dus af en toe even de diamanten op het bord tellen: zijn het er nog maar 16, dan is het spel afgelopen.

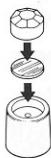
En zo wordt er afgerekend

Iedere complete ring – kaart + diamant – is het bedrag waard dat op de kaart staat. Ring-kaarten zonder steen hebben geen waarde. (Echte gokkers spelen de strenge variant: ring-kaarten zonder steen tellen als minpunten. Wie pech heeft, komt zo nog in de rode cijfers.)

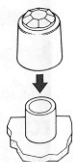


Gewonnen!

„Mister Diamond“ is de speler die de meeste dollars bij elkaar gegrabbeld heeft – na één spelletje of na een van te voren afgesproken aantal spelletjes.



Zo worden de diamanten in elkaar gezet: het papieren schijfje met de zilverkleurige kant naar boven inleggen.



16 diamanten worden op de pinnetjes op het speelbord gedrukt.

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger BV, Amersfoort

®

Ravensburger

258669