

Voorbeeld: Ernst is startspeler en dobbelt. Hij kiest de roze ballon en de joker. Hij gebruikt de joker als donkerblauwe ballon en kruist de donkerblauwe 1 en roze ballon 2 aan. Omdat de roze ballon een blauwe bonuscirkel heeft, mag Ernst ook de eerste 2 donuts in de blauwe categorie aankruisen 3. Omdat de 2 donuts een rode bonuscirkel hebben, mag hij ook nog de 2 kaarsen in de rode categorie aankruisen 4, waarmee hij een regenboogster verdient.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een speler alle symbolen in 1 van de 4 categorieën heeft aangekruist. Is dat de startspeler, dan mogen de andere spelers de overige dobbelstenen nog gebruiken.

Puntentelling

Iedere speler omcirkelt na het einde van het spel alle regenboogsterren die hij op zijn scorevel heeft verzameld. In de gele, rode en blauwe categorieën zijn dat alle sterren die aan een aangekruist symbool staan.



In de groene categorie krijgt hij een ster als hij de 3 cadeautjes in de linker-kolom heeft aangekruist en 1 ster voor elke volledig aangekruiste horizontale rij.

Hij telt nu hoeveel regenboogsterren hij heeft en vult dat aantal in het regenboogveld in.

De speler met de meeste sterren wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.



© 2021 Schmidt Spiele
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Wolfgang Warsch
Illustraties: Marie Zippel en Glen Viljoen
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China



CLE05-02922-2111



CLEVER JUNIOR

Spelmateriaal:
5 dobbelstenen
1 scoreblok
4 potloden
De spelregels

Spelregels

Dit feestje is echt fantastisch. Je kunt luchtballonnen laten knallen, kaarsen uitblazen, cadeautjes openmaken en heeeel veel zoetigheid eten. Er is voor elk wat wils. Wie de geworpen symbolen slim aankruist, verzamelt veel regenboogsterren en extra beurten. Maar let op! Alle dobbelstenen die niet worden gebruikt, blijven voor de andere spelers liggen. Zo is iedereen altijd aan de beurt en hoeft niemand lang te wachten.

Vorbereiding

Iedere speler krijgt een vel van het scoreblok en een potlood. De speler die als laatste jarig is geweest, is startspeler en neemt alle dobbelstenen.

Dobbelstenen en scorevel

Bekijk de dobbelstenen eerst goed. De zijden ervan tonen elk een achtergrondkleur (geel, rood, groen, blauw) en een symbool (luchtballon, kaars, cadeautje, zoetigheid). Daarnaast zijn er 3 zijden met een jokersymbool. Elke achtergrondkleur op de dobbelstenen komt overeen met een kleurcategorie op het scorevel.



Spelverloop

Een speelbeurt bestaat uit 2 acties:

1. De startspeler dobbelt, kiest uit de geworpen dobbelstenen en kruist de betreffende symbolen op zijn scorevel aan.
2. De andere spelers kiezen uit de overige dobbelstenen en kruisen de betreffende symbolen aan.



1. De startspeler werpt alle 5 dobbelstenen. Nu beslist hij welke dobbelstenen hij wil nemen om de betreffende symbolen op zijn scorevel aan te kruisen. Hij mag **alle dobbelstenen van één achtergrondkleur** plus alle geworpen jokers nemen.

Belangrijk: kan hij geen van de dobbelstenen gebruiken, dan mag hij nogmaals alle dobbelstenen werpen. Dat herhaalt hij totdat hij ten minste 1 dobbelsteen kan gebruiken.

Hij mag nu de symbolen op de gekozen dobbelstenen op zijn scorevel aankruisen. Daarvoor gelden de volgende spelregels:

Aankruisregels

Luchtballonnen Een speler moet de aangegeven luchtballonnen van links naar rechts aankruisen, te beginnen bij de rode hartluchtballon. Hij mag geen luchtballon overslaan.

Kaarsen Een speler moet ook de kaarsen van links naar rechts aankruisen zonder daarbij kaarsen over te slaan. Staan er 2 kaarsen op een wagon van de verjaardagstrein, dan moet hij die tegelijkertijd aankruisen, wat betekent dat hij in 1 worp 2 dobbelstenen met een kaars nodig heeft. Aan het einde van de trein staan er zelfs 3 kaarsen op een wagon. Die kan hij uitsluitend aankruisen als hij ten minste 3 kaarsen tegelijkertijd heeft gedobbeld.

Cadeautjes Een speler mag geworpen cadeautjes naar believen in de groene categorie aankruisen. Hij hoeft zich niet aan een volgorde te houden.

Zoetigheden Een speler heeft voor het aankruisen van muffins, donuts of taart altijd 2 dobbelstenen met hetzelfde symbool nodig. Hij moet de 3 zoetighedenrijen ook weer van links naar rechts aankruisen zonder symbolen over te slaan.

Belangrijk: het kan voorkomen dat de startspeler 1 of meer van de genomen dobbelstenen niet kan gebruiken. Hij legt deze weer bij de andere tot dan toe niet gebruikte dobbelstenen. Deze staan dan ook tot de beschikking van de andere spelers, want die zijn nu aan de beurt!

2. Nadat de startspeler zijn kruizen heeft gezet, mag iedere andere speler nu **uit de dobbelstenen die de startspeler niet heeft gebruikt** ook **1 achtergrondkleur** kiezen. Hij mag de symbolen op de gekozen dobbelstenen op zijn scorevel aankruisen, met inachtneming van de aankruisregels (zie boven). De andere spelers nemen de dobbelstenen daarbij niet weg. Meerdere spelers kunnen dus dezelfde dobbelstenen kiezen.

Kan een andere speler geen van de overgebleven dobbelstenen gebruiken, dan heeft hij pech en kan hij in deze speelbeurt niets aankruisen.

Voorbeeld: Olivia is startspeler. Ze heeft gedobbeld en kiest voor achtergrondkleur geel. Ze kruist de rode hartluchtballon aan het begin van de luchtballonnenrij aan. De groene luchtballon heeft weliswaar een gele achtergrond, maar ze mag deze niet aankruisen omdat ze eerst een donkerblauwe luchtballon nodig heeft. Ze legt de groene luchtballon bij de andere ongebruikte dobbelstenen. Iedere andere speler mag nu uit deze dobbelstenen 1 achtergrondkleur kiezen en de betreffende symbolen aankruisen.




Hebben alle andere spelers hun kruizen gezet, dan geeft de startspeler de dobbelstenen aan de speler links van hem door. Deze is nu startspeler en werpt de 5 dobbelstenen.

Joker Een speler mag een joker naar keuze inzetten. Dat betekent dat hij zowel de achtergrondkleur als het symbool vrij mag kiezen. Hij mag een joker dus altijd met de gekozen dobbelstenen combineren, of deze alleen of in combinatie met andere jokers inzetten. **Hij mag echter zoals gebruikelijk per beurt maar in 1 kleur-categorie aankruisen.**

Bonuscirkels

Kruist een speler in de gele, rode of blauwe categorie een symbool aan dat met een kleur omcirkeld is, dan mag hij aan het einde van zijn beurt nog een bonuskruis zetten.

Voorbeeld:  De speler mag nog een kruis in de rode categorie zetten.

In de groene categorie krijgt een speler een kleurbonus als hij alle cadeautjes in de tweede, derde of vierde kolom heeft aangekruist. De cirkel onder de kolom geeft de betreffende bonuskleur aan.

Voorbeeld:  De speler mag nog een kruis in de blauwe categorie zetten.

Een speler zet bonuskruizen altijd aan het einde van zijn beurt in de categorie die met de kleur van de bonuscirkel overeenkomt. Ook voor bonuskruizen gelden de aankruisregels. Soms komt het voor dat een speler meerdere bonuskruizen na elkaar kan zetten.

Belangrijk: als een speler een bonuskruis in een categorie zet, kruist hij altijd 1 volledig symbool aan, ook als dat uit meerdere delen bestaat (bijvoorbeeld 2 kaarsen of 2 zoetigheden).