

PLUS MINUS

Doel van het spel

Men moet proberen, in elk van de 10 beurten, uit de bovenliggende cijfers van de 6 cijferdobbelstenen, achtereenvolgens de uitkomsten 1, 2, 3 enz. t/m 10 te verkrijgen. Dit moet gebeuren door optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. Voor dit doel moet het bovenliggende cijfer van elke steen éénmaal worden gebruikt.

De socre-blocnote

Op elke formulier worden in de eerste kolom de (voor)namen van de spelers ingevuld; er is ruimte voor 6 spelers. Achter de naam van de speler, die het eerste de gevraagde uitkomst heeft verkregen en heeft toegelicht, hoe hij te werk is gegaan om die uitkomst te bereiken, wordt in de desbetreffende kolom een kruisje geplaatst. De speler, die de meeste kruisjes achter zijn naam heeft staan en dus de meeste beurten heeft gewonnen, is de winnaar van het spel.

De zandloper

Met gebruikmaking van de zandloper kan men de tijd, die men per beurt mag verbruiken, op 1, 2 of 3 minuten stellen. Heeft niemand binnen de overeengekomen tijd de juiste uitkomst weten te berekenen, dan krijgt geen enkele speler een kruisje achter zijn naam.

Spelverloop

Een der spelers is de spelleider, die de score bijhoudt en de berekeningen van de spelers controleert.

Men kan bepalen dat:

- de spelleider voor elke beurt de dobbelstenen schudt en gooit;
- de spelleider voor de eerste keer de dobbelstenen gooit en dat daarna steeds de winnaar van een beurt de dobbelstenen voor de volgende beurt gooit, dan wel dat dit door de speler links of rechts van de vorige speler gebeurt;
- dat de spelleider éénmaal de dobbelstenen gooit en dat uit de bovenliggende cijfers achtereenvolgens een 1, 2, 3 enz. t/m 10 moeten worden berekend.

Van de laatste speelwijze laten wij hieronder een voorbeeld volgen: Wij gaan er van uit, dat de bovenliggende cijfers 6, 5, 4, 2, 1 en 1 zijn.

1e beurt

$$6 + 4 = 10; 5 + 2 + 1 + 1 = 9; 10 - 9 = 1;$$

2e beurt

$$6 : 2 = 3 + 5 = 8; 4 + 1 + 1 = 6; 8 - 6 = 2;$$

3e beurt

$$5 + 4 + 2 = 11; 6 + 1 + 1 = 8; 11 - 8 = 3;$$

4e beurt

$$6 : 4 = 1\frac{1}{2}; 5 : 2 = 2\frac{1}{2}; 1\frac{1}{2} + 2\frac{1}{2} + 1 - 1 = 4;$$

5e beurt

$$6 + 5 + 1 = 12; 4 + 2 + 1 = 7; 12 - 7 = 5;$$

6e beurt

$$5 + 4 = 9; 6 : 2 = 3; 9 - 3 = 6 + 1 - 1 = 6;$$

7e beurt

$$6 + 5 = 11; 4 : 2 = 2; 11 - 2 = 9 - 1 - 1 = 7;$$

8e beurt

$$4 \times 2 = 8 + 5 = 13; 6 : 1 = 6 - 1 = 5; 13 - 5 = 8;$$

9e beurt

$$6 + 4 + 2 = 12; 5 - 1 - 1 = 3; 12 - 3 = 9;$$

10e beurt

$$5 \times 2 = 10; 6 - 4 - 1 - 1 = 0; 10 - 0 = 10.$$

Gelijk spel

Als er na 10 beurten geen winnaar is, is een beslissing nodig. Het gaat er dan om, wie van de gelijk geëindigde spelers het eerste de uitkomst 11 heeft gevonden:

$$6 + 5 + 4 = 15; 2 + 1 + 1 = 4; 15 - 4 = 11.$$