

drop it

KORT SPELOVERZICHT

Kijk, daar is de perfecte locatie voor mijn laatste driehoek. Er kan eigenlijk niets verkeerd gaan. Dus heel rustig, nog een beetje naar links, ennn... los. Woeps... kletter... waaaat?!? Waarom draait dat stuk bij het vallen?! Nou ja... Zo slecht is dit ook weer niet. Geen taboe gebroken en 2 speciale punten verdiend. Hebben jullie dat gezien? Doe dat maar eens na!

De spelers laten om beurten 1 speelstuk in de opening van het speelbord vallen. Ze verdienen punten voor de hoogste verdieping waar het speelstuk eindigt en voor het raken van speciale locaties. Maar pas op: breek geen taboe! Het is namelijk verboden om gelijke vormen of kleuren met het ingeworpen speelstuk te raken. Gebeurt dat toch, dan verdient de speler geen punten. Wie aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel.

SPEELMATERIAAL

- 1 speelbord, bestaande uit voetstuk **a1** en schacht **a2**
- 36 speelstukken **b**
(9 per kleur: 3x cirkel, 2x vierkant, 2x ruit, 2x driehoek)
- 4 scorestenen **c** (1 per kleur)
- 4 puntenfiches **d** (1 per kleur)
- 1 scoretableau **e**
- 4 zijdelen: 2x vormen **f**, 2x kleuren (zie blz. 4)
- 2 voetstukdelen **g**
- 8 jokers (zie blz. 4) (2 per kleur)
- De spelregels



VOORBEREIDING

Laat voor het **basisspel** de zijdelen voor de variant met kleuren en de jokers in de doos (zie blz. 4).

1. Leg de voetstukdelen met de **vormkant naar boven** in de uitsparingen van het voetstuk.

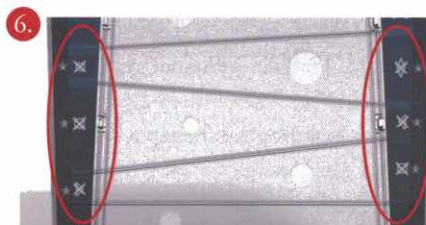
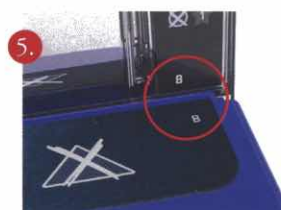
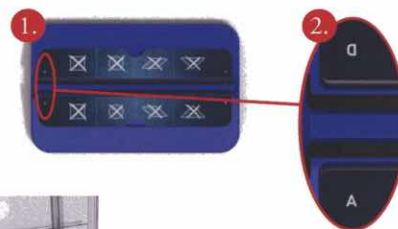
2. Bekijk de **letters** in de hoeken van de voetstukdelen.

3. Schuif de **schacht** voorzichtig vanaf de zijkant met het driehoeksymbool in het **voetstuk**.

4. Neem nu het zijdeel met **lettercombinatie AD** en steek het zo in de linkeropening van de schacht dat de A van het zijdeel naar de A van het voetstukdeel wijst.

5. Doe hetzelfde met zijdeel BC.

6. De lijnen op de schacht zouden nu op de zijdelen moeten doorlopen.



Zet het **speelbord** voor iedereen goed bereikbaar op tafel.

De spelers nemen de volgende **speelstukken**:

- **Bij 4 spelers:** iedere speler krijgt 1 volledige set speelstukken, 1 scoresteen en 1 puntenfiche van 1 kleur.
- **Bij 3 spelers:** iedere speler krijgt 1 volledige set speelstukken, 1 scoresteen en 1 puntenfiche van 1 kleur. Iedere speler krijgt verder 1 rond speelstuk en 2 verschillende andere speelstukken (driehoek + vierkant, driehoek + ruit, vierkant + ruit) van de vierde kleur.
Doe de scoresteen en het puntenfiche van de vierde kleur terug in de doos.
- **Bij 2 teams of spelers:** ieder(e) team of speler krijgt 2 volledige sets speelstukken, 1 bijbehorende scoresteen en de 2 bijbehorende puntenfiches. Doe de tweede bijbehorende scoresteen in de doos.

Leg het **scoretableau** naast het speelbord. De spelers zetten hun scorestenen op het grote gele startveld.

SPELVERLOOP

We leggen hier het **basisspel** voor 2-4 spelers uit. Op blz. 4 staan de spelregels voor beginners, teams, de kleurvariant en het spel met jokers.

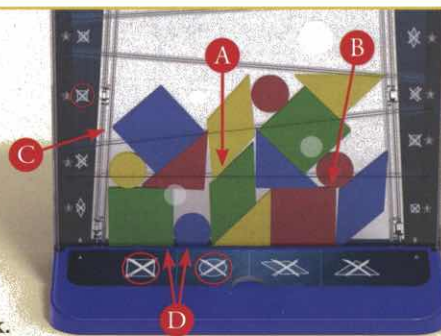
De jongste speler begint. De speler die aan de beurt is, laat 1 eigen speelstuk naar keuze in de schacht vallen. In een spel met 2 spelers, 3 spelers of teams is de kleur van het speelstuk **niet** van belang.



De spelers controleren gezamenlijk of het ingeworpen speelstuk als het eenmaal stil ligt 1 of meer taboes breekt:

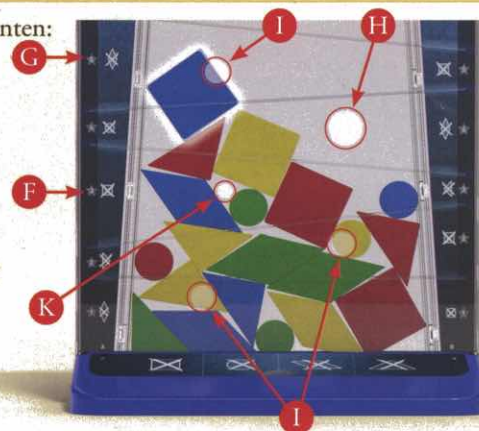
- **Vorm** = Het speelstuk mag **geen speelstuk** van **dezelfde vorm** raken **A**.
- **Kleur** = Het speelstuk mag **geen speelstuk** van **dezelfde kleur** raken **B**.
- **Rand** = Het speelstuk mag aan de zijkant **C** en onderkant **D** van de schacht **geen symbolen** van **dezelfde vorm of kleur** raken.
- **Hoogte** = Het speelstuk mag **niet boven de opening van de schacht** uitkomen.

Breekt het speelstuk 1 of meer taboes, dan krijgt de speler **geen** punten voor dit speelstuk.



Breekt het speelstuk **geen** taboe, dan wordt het geteld en krijgt de speler als volgt punten:

- **Verdieping** = Kijk op welke verdieping de **bovenkant van het juist ingeworpen speelstuk** zich bevindt. De speler krijgt zoveel punten als het **nummer van de betreffende verdieping**. Dus verdieping 1 = 1 punt, verdieping 2 = 2 punten, verdieping 3 = 3 punten **F** ... verdieping 5 = 5 punten **G** enz.
- **Bonuscirkels** = Bedekt 1 (of meer) van de bonuscirkels een deel van het speelstuk? Dan krijgt de speler extra punten op basis van de **afmeting van de bonuscirkel**.
 - o Grote bonuscirkel = 1 punt **H**
 - o Middelgrote bonuscirkel = 2 punten **I**
 - o Kleine bonuscirkel = 3 punten **K**



Zet de scoresteen van de speler zoveel velden op het scoretableau vooruit als het aantal gescoorde punten (*in het voorbeeld rechtsboven krijgt blauw voor het vierkant 5 punten voor de verdieping en 2 speciale punten voor de bonuscirkel = 7 punten*).



Passeert de scoresteen daarbij het startveld, dan legt de speler zijn puntenfiche met 25 naar boven op het veld met de corresponderende kleur op het scoretableau. Passeert de scoresteen het startveld opnieuw, dan draait hij het puntenfiche naar 50. In een spel met 2 spelers of teams kunnen de spelers indien nodig hun tweede puntenfiche ook gebruiken.



Daarna is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt.

Opmerkingen:

- De speler die aan de beurt is, mag het **speelbord naar zich toe draaien**. Doe dat echter voorzichtig. De posities van de speelstukken mogen niet veranderen!
- Een speelstuk wordt direct na het inwerpen ervan geteld. Verandert de positie van een speelstuk later in het spel, dan heeft dat **geen** invloed op de score van de speler.

EINDE VAN HET SPEL

Na het inwerpen en tellen van het **laatste speelstuk** eindigt het spel. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.

VARIANTEN

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

• Teams

De spelers vormen 2 teams. De leden van team 1 en team 2 zijn **altijd afwisselend** aan de beurt. Binnen een team moet iedere speler **even vaak** aan de beurt komen. Elk team kiest **1 gezamenlijke scoresteen**, die elke keer dat een lid van het team punten scoort vooruit wordt gezet.

De speler die aan de beurt is, kiest een speelstuk naar keuze uit de voorraad van het team en werpt het in de schacht.

Als met jokers wordt gespeeld, moeten de leden van een team met elkaar afspreken wanneer ze een joker inzetten.

• Kleuren

Neem bij de **voorbereiding** de **2 zijdelen** en **2 voetstukdelen met kleuren** en leg deze passend aan de letters. Bij het controleren van de taboes moeten de spelers nu extra op de kleuren letten. Zorg er voor dat de lijnen van het speelbord op de zijdelen doorlopen. De zij- en voetsukdelen met vormen zijn in deze variant niet nodig.

• Beginners

o Neem bij de **voorbereiding** alleen **2 zijdelen** (vorm of kleur), maar **geen voetstukdelen**. Zorg er voor dat de lijnen van het speelbord op de zijdelen doorlopen.

o **Negeer de randtaboes**. In deze variant dienen de zijdelen uitsluitend om de bereikte verdieping gemakkelijker te kunnen bepalen.

• Jokers

o Bij de **voorbereiding** krijgt iedere speler in een spel met 3 of 4 spelers **2 jokerfiches van zijn** (hoofd)kleur. In een spel met 2 spelers of teams krijgt iedere speler (of ieder team) de 4 jokers van beide kleuren.

o Wordt bij het tellen vastgesteld dat een speler (of team) een taboe heeft gebroken, dan mag de speler (of het team) één van zijn jokers inzetten om toch het volle aantal punten te ontvangen.

o Een **ongebruikte** joker levert aan het einde van het spel **3 punten** op.



De auteurs:



Uwe Rapp kan zich na zijn pensioen extra actief met het bedenken van spellen bezighouden. Hij is getrouwd en heeft 2 kinderen. Bernhard Lach is jurist in Heilbronn, is getrouwd en heeft 3 kinderen. Na 25 jaar bij dezelfde schaakclub te hebben gespeeld, kregen beiden zin om eigen spellen uit te vinden. Bij hun gezamenlijke spelconcepten proberen ze als compensatie voor het breinbrekende schaakspel spellen met eenvoudige, maar uitdagende spelmechanismen te bedenken, waarbij spelplezier prioriteit heeft.



© 2018 KOSMOS

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice:

0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteurs: Bernhard Lach & Uwe Rapp

Illustraties: Fiore GmbH

3D-vormgeving: Andreas Resch

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.

Made in China

KOSMOS