



# DotCard

DotCard wordt gespeeld in 10 of 20 rondes. Dit wordt van tevoren bepaald. Elke ronde eindigt wanneer één van de spelers zijn/haar kaarten heeft opgelegd. De andere spelers tellen dan de punten op van de kaarten die zij dan nog in hun handen hebben. De punten worden per ronde op de scorekaart genoteerd en bij elkaar opgeteld. De speler met de minste punten na 10 of 20 rondes is de winnaar.



## Dominokaarten

Deze kaarten hebben een verschillend aantal stippen op de bovenste en onderste helft.



## Blokkeerkaarten

Deze kaarten hebben hetzelfde aantal stippen op de bovenste en onderste helft.

## Bonuskaarten



## Markeerkaarten



**Gesloten**  
(voorkant.)



## Markeerkaarten

**Open**  
(achterkant.)

|       |      |     |      |     | Bonus |         |
|-------|------|-----|------|-----|-------|---------|
| Ronde | Caro | Die | Avon | Jan | 8     | 5-10-15 |
| 1     | 5    | 14  | 8    | 0   |       | 7 8     |
| 2     | 19   | 10  | 8    | 17  |       | 6 5     |
| 3     |      |     |      |     |       |         |
| 4     |      |     |      |     |       |         |
| 5     |      |     |      |     |       |         |
| 6     |      |     |      |     |       |         |
| 7     |      |     |      |     |       |         |
| 8     |      |     |      |     |       |         |
| 9     |      |     |      |     |       |         |
| 10    |      |     |      |     |       |         |

Score Card

## Begin van het spel

Elke speler heeft een eigen markeerkaart. De speler plaatst deze voor zich met de rode (gesloten) zijde naar boven. Schud de domino-, blokkeer- en bonuskaarten door elkaar en geef elke speler zeven kaarten. De overige kaarten worden op een gesloten stapel in het midden van de tafel geplaatst.

## Het eigen spoor van de speler

Alle spelers bouwen om beurt aan hun spoor. Dit doen ze door de kaarten met hetzelfde aantal stippen aan elkaar te leggen (zie speloverzicht).

## Startkaarten

Het spoor in ronde 1 moet met 9 stippen beginnen, in ronde 2 met 8 stippen, in ronde 3 met 7 stippen enz. (is ook te zien op de scorekaart).

## Markeerkaarten

De spelers beginnen de ronde met de rode kaart (dicht). Indien de speler geen kaart kan leggen waar de ronde mee moet worden begonnen, trekt de speler een nieuwe kaart van de stapel. Als de speler dan nog geen kaart kan leggen, moet de markeerkaart omgedraaid worden naar groen (open). Dit betekent dat alle andere spelers hun kaarten aan het 'open' spoor kunnen leggen. Het spoor kan alleen weer 'gesloten' worden wanneer de speler een kaart aan het eigen spoor gelegd heeft.



# DotCard



[www.dotcard.nl](http://www.dotcard.nl)

Made in Sweden. Exclusive rights protected by Swedish copyright law. All rights reserved by owner Lioni AB 2017.

## Vrij spoor

Er is in het midden van de tafel, naast de stapel gesloten kaarten, ruimte voor een vrij spoor. Spelers kunnen beginnen aan hun eigen spoor en daarnaast kan er ook begonnen worden aan een 'vrij' spoor. Iedereen mag aanleggen aan het vrije spoor (max. 1 vrij spoor per ronde).

## Einde van de ronde

Heeft de speler nog één kaart, dan moet de speler 'Dot' of 'laatste kaart' zeggen voordat de speler erna een handeling verricht. Als dit vergeten wordt of te laat gebeurt, moet er een kaart van de stapel getrokken worden. Indien alle kaarten van de stapel op zijn, dient de speler een beurt over te slaan.

## Vergrendeld spel

Indien geen van de spelers een kaart kan of wil leggen en de stapel kaarten leeg is, telt iedere speler het aantal punten in zijn hand. De ronde is voorbij en het aantal punten wordt genoteerd.

## Waar kunnen de spelers hun kaarten leggen:

Het eigen spoor, het vrije spoor en de 'open' sporen van de andere spelers.

## Blokkeerkaart

Blokkeerkaarten worden verticaal over een spoor gelegd. De blokkeerkaart moet hetzelfde aantal stippen hebben als de kaart waarop het geplaatst wordt.



Speloverzicht  
Ronde 1

