

# DUBIO

## 2 – 4 spelers

### Inhoud

speelveld bestaande uit 17 vakken, ieder met een sokkel.

4 vraagtekens (rood, geel, groen en blauw) met bijbehorende 7 knikkers.

9 neutrale, zwarte knikkers.

### Doel van het spel

Als eerste met behulp van de vraagtekens 6 knikkers van de eigen kleur verzamelen.

### Vorbereiding

Kies een vraagteken en zet het op de sokkel van een van de hoekvakken.

De spelers verdelen alle knikkers, maar niet die van hun eigen kleur, over de vakken. Er mogen niet meer dan 2 knikkers van dezelfde kleur, en nooit meer dan 3 knikkers in totaal in een vak liggen.

### Spelverloop

Speel om de beurt, kloksgewijs.

De eerste beurt verschilt van de andere beurten: Pak eerst, gaande vanuit het hoekvak, uit 3, via poorten aan elkaar grenzende vakken, een knikker op.

De knikkers worden opgepakt door met het vraagteken op een knikker te gaan staan. De knikker verdwijnt dan in het vraagteken. Na 3 knikkers te hebben opgepakt zet men het vraagteken op de sokkel van het vak waar men dan is aangeland. Onthoud in welke kleurvolgorde de knikkers opgepakt zijn, want later moet men voorspellen welke kleur knikker uit het vraagteken zal rollen.

Is men later weer aan de beurt dan pakt men uit een aangrenzend vak een 4e knikker en voorspelt voordat het vraagteken op de sokkel van dat vak gezet wordt, welke kleur knikker er uit het vraagteken zal komen.

### Er zijn nu 3 mogelijkheden:

De voorspelling is onjuist: de beurt is voorbij.

De voorspelling is juist, maar het is geen knikker van de eigen kleur: men legt die knikker in een vak naar eigen keuze, met

inachtneming van de regel: niet meer dan twee van één kleur en niet meer dan drie in totaal in één vak, en mag nog één keer.

De voorspelling is juist en het is een knikker van de eigen kleur: de knikker wordt in een vergaarbakje gelegd en men mag nog één keer.

Als een vraagteken in een vak zonder knikker komt, mag men naar het volgen de vak waar wel knikkers zijn.

Ook bij minder dan 4 spelers worden alle knikkers over de vakken verdeeld.

# DUBIO

## 2 – 4 joueurs

### Contenu

terrain de jeu constitué de 17 cases contenant chacune un socle.

4 points d'interrogation (rouge, jaune, vert, bleu) avec 7 billes correspondantes. 9 billes neutres, noires.

### But du jeu

Arriver le premier, au moyen des points d'interrogation, à réunir 6 billes de sa propre couleur.

### Préparatifs

Choisir un point d'interrogation et placer le sur le socle de l'une des cases d'angle. Les joueurs répartissent dans les cases toutes les billes, sauf celles de leur propre couleur. Une case ne pourra jamais contenir plus de 2 billes de la même couleur, ou plus de 3 billes au total.

### Déroulement du jeu

On joue tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier tour est différent des tours suivants: en partant de la case d'angle, prendre une bille dans chacune de 3 cases communiquant par des portes. Pour prendre une bille, placer le point d'interrogation sur elle: la bille disparaît alors dans le point d'interrogation. Après avoir pris 3 billes, placer le point d'interrogation sur le socle de la case où l'on est ainsi arrivé. Se rappeler dans quel ordre de couleurs on a pris les billes, car plus tard il faudra prévoir quelle couleur aura