

Zippy

een rekenspel van Maureen Hiron (Playroom Entertainment, 2003) voor 2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar
vrij vertaald door Piet Notebaert (vzw Vlaams Spellenarchief, Brugge)

Doel van het spel

Probeer als eerste luidop te roepen 'HOOG', 'LAAG', 'HOOG/LAAG' of 'ZIPPY' door met de zwarte dobbelstenen basisbewerkingen uit te voeren die de doelgetallen gevormd door de groene dobbelstenen als uitkomst hebben.

De dobbelstenen

- drie grote groene dobbelstenen waarvan twee met de cijfers 1-6 en eentje met de cijfers 4-9
Deze laatste wordt gebruikt in het spel voor gevorderden
- zes kleinere zwarte dobbelstenen met de cijfers 1-6 maar waarbij de zijde met 1 ook als een 7 kan gebruikt worden
- 30 zwarte schijven die als te winnen punten gebruikt worden

Spelverloop - basisspel

De grote groene 4-9 dobbelsteen blijft in de doos. Alle spelers komen gelijktijdig aan de beurt, maar iedereen mag wel om beurt de dobbelstenen gooien.

Iemand gooit nu de resterende 8 dobbelstenen (2 groene en 6 zwarte) op tafel en zorgt ervoor dat alle spelers deze dobbelstenen goed kunnen zien. Niemand mag echter een dobbelsteen aanraken.

De twee grotere dobbelstenen bepalen twee doelgetallen. Als b.v. een '6' en een '3' gedubbeld werd, worden de doelgetallen 36 en 63. Je krijgt dus een laag en een hoog doelgetal.

Alle spelers bestuderen nu de dobbelstenen en proberen zo vlug mogelijk 'HOOG', 'LAAG', 'HOOG/LAAG' of 'ZIPPY' te roepen **nadat** ze een berekening gevonden hebben met twee of meer zwarte dobbelstenen om een doelgetal te bekomen. Hierbij mogen naar eigen inzicht optellingen, aftrekkingen, vermenigvuldigingen of delingen gekozen worden in een volgorde naar keuze.

Op de zwarte dobbelstenen staat telkens één zijde die als '1' of als '7' kan gebruikt worden.

Een voorbeeld:

De groene dobbelstenen tonen 4 en 5. Het lage getal is dus 45 en het hoge doelgetal 54.

De zwarte dobbelstenen tonen 1/7, 1/7, 3, 5, 5 en 6.

De eerste speler die 'LAAG' roept moet aantonen hoe '45' kan berekend worden (b.v. $6 \times 7 + 3$).

De eerste speler die 'HOOG' roept bewijst hoe '54' gevormd wordt (b.v. $6 \times 7 + 5 + 5 + 3 - 1$).

Elke zwarte dobbelsteen mag slechts één keer gebruikt worden, maar niet alle dobbelstenen moeten effectief gebruikt worden.

De eerste speler die een correcte oplossing heeft, krijgt 1 schijf als het doelgetal kleiner dan 50 is en twee schijven als het doelgetal groter of gelijk is aan 50.

Als de gegeven oplossing foutief is, moet de speler een reeds eerder gewonnen schijf terug in de pot plaatsen of passen bij een volgende beurt indien hij nog geen schijf bezit.

Een speler mag ook 'HOOG/LAAG' roepen indien hij meteen een oplossing ziet om het laagste en het hoogste doelgetal te berekenen. In dit geval ontvangt hij een extra schijf. Bij eventuele fout moet hij echter twee schijven afgeven.

ZIPPY

Indien een speler aanvoelt dat er geen berekening mogelijk is die het lage of hoge doelgetal als uitkomst heeft, dan roept hij 'ZIPPY LAAG' of 'ZIPPY HOOG'.

Nu mogen de medespelers deze speler eventueel uitdagen. De eerste speler die deze uitdaging aanneemt, heeft nu de kans om aan te tonen dat de uitroep verkeerd was. Indien toch een berekening gevonden wordt, moet de speler die 'ZIPPY' riep een schijf aan de uitdager betalen. Omgekeerd betaalt de uitdager een schijf als hij geen berekening kan vinden.

Indien niemand twijfelt aan de uitroep 'ZIPPY' ontvangt de speler als gewoonlijk 1 of 2 schijven.

DUBBELS

De doelgetallen kunnen ook 11-22-33-44-55-66 zijn. In dat geval moet er 'HOOG/LAAG' of 'ZIPPY HOOG/LAAG' geroepen worden.

De beloning is één schijf bij de getallen 11-22-33-44 en twee schijven bij de doelgetallen 55-66.

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle 30 schijven verdeeld zijn. De speler die op dat moment de meeste schijven bezit, wint het spel.

Spel voor gevorderden

Dit verloopt precies zoals het basisspel op het feit na dat één van de groene 1-6 dobbelstenen vervangen wordt door de 4-9 dobbelsteen.