

### 3 zones

Noordvlot (NIE), West (W) en Zuid (S)  
Elke zone bevat 6 of 9 steden.

### 25 steden, inclusief 8 gekleurde

(er zijn 2 steden van elke kleur)

Je naam

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

x-jpt	1	2	3	4	5	6	7	8	9
x-jpt	1	2	3	4	5	6	7	8	9

11 12 13 14 15 16 21 22 23 24 25 26 31 32 33 34 35 36  
41 42 43 44 45 46 51 52 53 54 55 56 61 62 63 64 65 66

Controlerbalk  
Houd bij welke van de 25 mogelijke getallen je hebt gebruikt.

Scoreschema

Speciale krachten

**MI** Dice Trip is een ROLL AND WRITE-spel („dobbel en schrijf“) met een reisthema. Gooi de dobbelstenen, kies de beste combinaties van twee cijfers om op de kaart te noteren en zorg dat je medespelers te slim af bent. Wie de meeste overwinningsspunten verzamelt, wint het spel.

### INHOUD

- 50 kaarten
- 4 potloden
- 4 gekleurde dobbelstenen



## VOORBEREIDING

Neem been potlood en leg één kaart voor je neer. Schrijf je naam rechtsonder op het blad.

## SPELVERLOOP

Spelers gooien om de beurt de 4 dobbelstenen. Tijdens elke beurt combineren alle spelers de waardes van de geworpen stenen om getallen van 2 cijfers te vormen (bijv. 1 en 4 kunnen samen 14 of 41 vormen).



Elke geworpen waarde moet exact één keer worden gebruikt. Elke speler noteert de 2 getallen in 2 lege steden op zijn of haar kaart. Spelers kunnen de dobbelstenen op verschillende manieren combineren om getallen te vormen van 11 tot en met 66.

Voor het noteren van de getallen gelden de volgende regels:

- Een getal van 11 tot en met 66 mag slechts één keer worden genoteerd.
- Je moet elke beurt 2 getallen noteren. Als je geen getal kunt of wilt noteren, moet je een stad op je kaart afkruisen. De afgekruiste steden zijn tijdens de rest van het spel niet meer toegankelijk. Aan het einde van het spel leveren deze steden minpunten op.



Wanneer alle spelers hun twee getallen hebben genoteerd, gaat de volgende speler de dobbelstenen weer en noteren alle spelers weer 2 nieuwe getallen op hun kaarten. Tijdens de laatste beurt zal er nog maar één stad over zijn. Spelers kunnen kiezen welke 2 cijfers van de 4 dobbelstenen ze willen gebruiken.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 13 rondes; de kaart is nu vol. Elke speler telt de behaalde punten bij elkaar op en de speler met de meeste punten wint het spel.

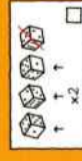
## SPECIALE KRACHTEN

Er zijn twee speciale krachten en beide kunnen tijdens het spel één keer worden gebruikt. Als je een speciale kracht hebt gebruikt, noteer je dat op je kaart door het bijbehorende vakje aan te kruisen.



Gooi de dobbelstenen opnieuw: als jij aan de beurt bent om de dobbelstenen te gooien, mag je ervoor kiezen om minstens 1 en maximaal 4 dobbelstenen opnieuw te gooien.

**Let op:** als je deze kracht wilt gebruiken, moet je dat meteen doen na het gooien van de dobbelstenen en je moet het meteen zeggen. Alle spelers moeten de nieuwe combinatie van dobbelstenen gebruiken, niet alleen jij.



Gebruik een dobbelsteen dubbel: je kunt één dobbelsteen negeren en een andere twee keer gebruiken.

**Let op:** het cijfer dat je kiest, moet in beide combinaties worden gebruikt en je mag het dus niet gebruiken om een getal met twee gelijke cijfers te vormen (bijv. 11 of 22) om zo een bonusstad te maken. Je mag deze kracht op elk gewenst moment gebruiken en hij geldt alleen voor jou, maar je moet het de andere spelers melden als je hem gebruikt. De andere spelers gebruiken gewoon alle 4 dobbelstenen.

## SCORESCHEMA

Er zijn verschillende manieren om punten te verdienen en te verliezen.

## BONUSSTEDEN // +1 punt per stad

Er zijn twee manieren om een bonusstad te maken:

- Gebruik een getal met 2 gelijke cijfers (1, 22, 33, 44, 55, 66).

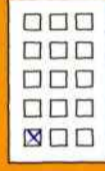
- Gebruik een dobbelsteen van dezelfde kleur om een getal in een gekleurde stad te noteren. Als een stad een bonusstad wordt, noteer je dit meteen op je scoreformulier. Je ontvangt geen dubbele bonus als je een getal van 2 gelijke cijfers op een gekleurde stad noteert.

22



42

**BASTOGNE**



## AFGEKRUISTE STEDEN // -1 punt per stad

Een stad moet worden afgekruist als een speler geen getal kan of wil noteren op zijn of haar kaart. Elke afgekruiste stad telt aan het eind van het spel als 1 minpunt.



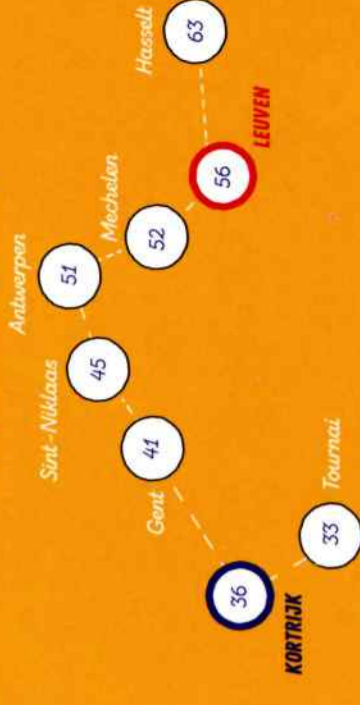
Als je een stad afkruist, noteer je dit meteen op je scoreschema.



## LANGSTE ROUTE // +1 punt per stad op je route



Aan het einde van het spel telt elke speler zijn of haar langste route. Een route bestaat uit steden die direct en in oplopende volgorde met elkaar zijn verbonden, zonder afgekruiste steden ertussen.



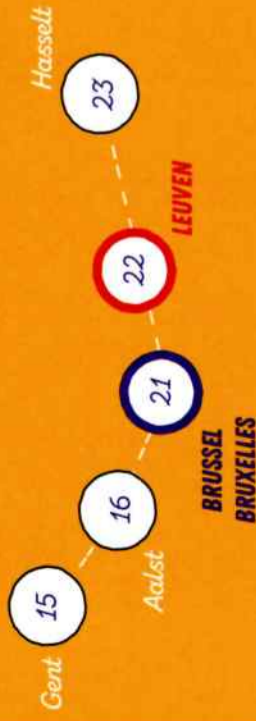
Het aantal steden waar je langste route uit bestaat is het aantal punten dat je verdient. De steden moeten direct met elkaar verbonden zijn. Een afgekruiste stad mag geen deel uitmaken van je route.

## OPEENVOLGENDE GETALLEN

Je verdient punten als je op je kaart minstens 4 opeenvolgende steden hebt. Steden zijn opeenvolgend wanneer ze met elkaar zijn verbonden en hun getallen elkaar direct opvolgen. Hoe langer je reeks is, hoe hoger het aantal punten dat je verdient, maar alleen je langste reeks telt. Deze reeks hoeft geen onderdeel uit te maken van je langste route.



- 4 opeenvolgende steden = 2 punten
- 5 = 3 punten
- 6 = 4 punten
- 7-9 = 6 punten
- >10 = 9 punten



Let op: 16 en 21, 26 en 31, enz. zijn ook opeenvolgende getallen. Op de controlebalk onder aan je kaart kun je nakijken of getallen opeenvolgend zijn.

## ZONES



Aan het einde van het spel verdienen je punten voor het aantal zones zonder afgestreepte steden.



- 1 zone zonder afgestreepte steden = 4 punten
- 2 zones = 7 punten
- 3 zones = 9 punten

## EEN GETAL UIT ELKE GROEP TIENTALLEN

Dit is een variatie op het spel voor ervaren spelers. We raden je aan om het spel een paar keer te spelen voor je deze variatie uitprobeert, zodat je de spelmechanismen onder de knie hebt.



Tijdens het spel ontvang je een bonus als je minstens 1 getal uit elke groep tientallen (bijv. 11-16, 21-26, enz.) vormt en noteert op je kaart.

Zodra je minstens één getal van elke groep tientallen op je kaart hebt genoteerd, tel je het aantal gekleurde steden dat nog leeg is. Je ontvangt punten gelijk aan dit aantal. Noteer deze punten meteen op je scoreschema.

## VOORBEELDKAART

Er zijn 5 bonussteden met 2 gelijke cijfers en 5 gekleurde steden die zijn genuld met de waarde van een dobbelsteen met de bijbehorende kleur.

Twee steden zijn al doorgestreept.

De langste route bestaat uit steden (gemarkeerd met pijlen).

De langste opeenvolgende reeks loopt van 61 tot en met 66.

1 zone zonder afgestreepte steden : W.

Dit spel is gespeeld zonder de variatie.

4-6 pt
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

10
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

x-1 pt
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

9
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

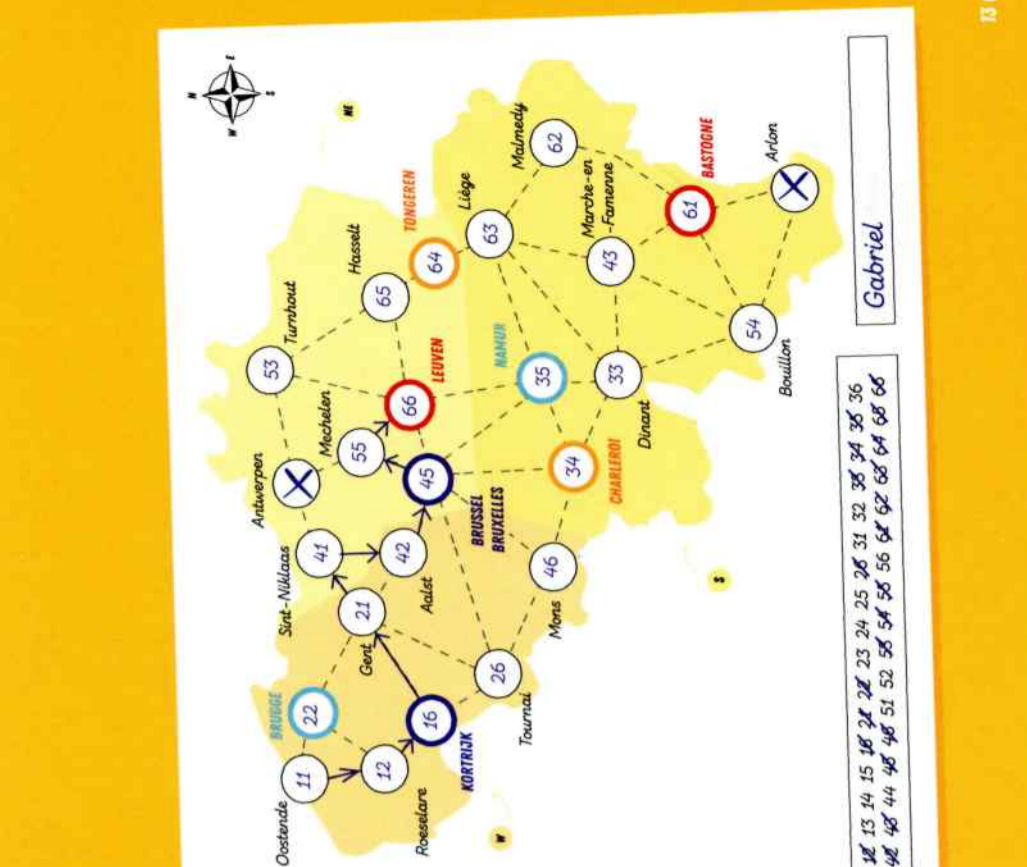
2-5 pt
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

2-5 pt
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

4
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

10
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

25
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>



11 12 13 14 15 16 21 22 23 24 25 26 31 32 33 34 36 38  
41 42 43 44 46 48 51 52 53 54 56 58 61 62 64 65 66

Gabriel