

1



## Dobbelspel

Een spel voor 2-5 dobbelaars.

### Speelmateriaal

• 9 Carcassonne-dobbelstenen met op de zijden:

4x stad 1x ridder

1x katapult

• 1 scoreblok • 1 potlood

• De spelregels

### Kort speloverzicht

De spelers proberen met handig dobbelen de meest waardevolle steden te bouwen.

2

## Spelverloop

De jongste speler begint en neemt de

9 dobbelstenen. Hij voert vervolgens zijn hele beurt uit. Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt, enzovoort. De speler die aan de beurt is, werpt met alle dobbelstenen die hij voor zich heeft liggen. Afhankelijk van zijn worp doet hij het volgende:

• Hij geeft alle dobbelstenen met een **katapult** direct aan de volgende speler door.

• Dobbelstenen met een **ridder** mag hij verzamelen of opzijleggen.

• Dobbelstenen met een **stadsdeel** mag hij bouwen of opzijleggen.

Daarna gooit hij eventueel opzijgelegde dobbelstenen opnieuw en herhaalt hij de bovenstaande 3 stappen. Vervolgens gooit hij eventueel opzijgelegde dob-



3

belstenen voor de derde keer. Na deze worp herhaalt hij opnieuw bovenstaande

3 stappen, maar mag hij geen dobbelstenen meer opzijleggen. Tijdens zijn beurt mag een speler er nooit voor kiezen om eenmaal verzamelde ridders en gebouwde stadsdelen alsnog opzij te leggen en opnieuw te werpen. Na het afhandelen van de derde worp volgt een puntentelling (zie blz. 6). De speler mag ervoor kiezen om na de eerste of de tweede worp al te stoppen en zijn punten te tellen.

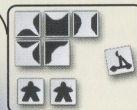
### Ridders

Heeft een speler in zijn beurt in totaal 3 of meer ridders verzameld, dan mag hij zijn beurt direct beëindigen en van de puntentelling afzien. In dat geval behoudt hij één van zijn ridders en geeft hij alle andere dobbelstenen aan de volgende



4

speler. In zijn volgende beurt mag hij de voor hem liggende ridder met de andere dobbelstenen meewerpen. Zijn behaalde punten in deze beurt worden verdubbeld. Een speler kan na zijn beurt nooit meer dan 1 ridder voor zich hebben.



**Voorbeeld:** einde van een speelbeurt. De speler heeft 3 ridders verzameld. Hij laat er 1 voor zich liggen en krijgt in deze beurt geen punten voor zijn gebouwde stad.

### Steden

Heeft een speler stadsdelen geworpen die hij niet opzij wil leggen, dan moet hij deze direct "bouwen". Dat betekent dat hij ze aan elkaar past en daarmee een stad vormt. Daarbij gelden de volgende spelregels:

• De zwarte vlakken op de dobbelstenen zijn stadsdelen.



5

- Zwarte vlakken moeten aan zwarte vlakken, en witte vlakken moeten aan witte vlakken grenzen.
- Eenmaal gebouwde stadsdelen mogen later niet meer worden verplaatst.

**Eerste worp:** de speler geeft de katapult direct aan de volgende speler door. Hij begint met 4 dobbelstenen aan het bouwen van een stad. Omdat hij hoopt de stad nog verder uit te breiden, gooit hij 2 ridders en 2 dobbelstenen met stadsdelen opnieuw.

**Tweede worp:** de speler geeft ook deze katapult aan de volgende speler door. Hij gebruikt de 2 dobbelstenen met stadsdelen om zijn stad af te bouwen. Met de ridder kan hij niets doen. Hij besluit om zijn beurt te beëindigen en de punten van zijn stad te tellen. Hij heeft er 2 gebouwd, één van 6 dobbelstenen en één van 2 dobbelstenen. Hij krijgt uitsluitend punten voor de grootste van de 2 (zie ook blz. 6). Hij krijgt 10 punten (zie ook blz. 7).

6

### Puntentelling

Nadat een speler zijn derde worp heeft afgehandeld of na een worp heeft besloten om zijn beurt te beëindigen, telt hij zijn punten. Daarbij gelden de volgende spelregels:

- Hij krijgt uitsluitend punten voor zijn **grootste afgebouwde stad**. Heeft hij geen afgebouwde stad, dan ontvangt hij geen punten.
- Had de speler aan het begin van zijn beurt een ridder voor zich, dan tellen zijn punten deze beurt dubbel.
- Houd de score op het scoreblok bij.

7

• Afhankelijk van het aantal dobbelstenen waaruit zijn grootste afgebouwde stad bestaat, ontvangt de speler de volgende punten:

3 dobbelstenen:	1 punt
4 dobbelstenen:	3 punten
5 dobbelstenen:	6 punten
6 dobbelstenen:	10 punten
7 dobbelstenen:	15 punten
8 dobbelstenen:	21 punten
9 dobbelstenen:	28 punten

**Voorbeeld:** de speler krijgt punten voor de **grootste afgebouwde stad**, die uit **6 dobbelstenen** bestaat. Hij ontvangt **10 punten**.



8

### Einde van het spel

De speler die als eerste in totaal **42 of meer** punten heeft, wint het spel.

**Uitzondering:** gooit een speler in zijn beurt 9 katapulten, dan wint hij direct, ongeacht de actuele stand.



© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH  
 Uitgever en distributeur:  
 999 Games b.v.  
 Postbus 60230  
 NL - 1320 AG Almere  
 www.999games.nl  
 Klantenservice: 0900 - 999 0000  
 Klantenservice@999games.nl  
 Auteur: Klaus-Jürgen Wrede  
 Olivier Lamontagne  
 Layout: Christof Tisch