

TRIGGER

© 1989 André François

**Spelregels - Rules of the game - Spielregel
Règles du jeu - Regole di gioco
Reglas de juego**

NEDERLANDS

MATERIAAL: 2 speelborden (1 blauw, 1 geel), 88 plaatjes (44 blauwe, 44 gele), 2 dobbelstenen, 2 zakjes (1 blauw, 1 geel), 1 spelreglement.

Plaats de blauwe plaatjes in het blauwe zakje en de gele plaatjes in het gele zakje.

SPEEL MET TWEE SPELERS (DRIE OF VIER)

DOEL VAN HET SPEL: Er als eerste in slagen alle plaatjes van je speelbord om te draaien.

SPEL MET DRIE OF VIER SPELERS: Het spel wordt op precies dezelfde manier gespeeld als met twee spelers; de spelers vormen teams: 2 tegen 1, 2 tegen 2.

VOORBEREIDING: De spelers nemen een bord en het zakje van dezelfde kleur. Zonder te kijken wat ze uit het zakje halen, plaatsen de tegenspelers een plaatje, met cijfers en sterren zichtbaar, in elk van de vakken van het bord. Ze beginnen bovenaan het speelbord en gaan van links naar rechts.

De ongebruikte plaatjes blijven in de zakjes.

LET OP! Een vierkant heeft slechts twee diagonalen!

1. BEGIN VAN HET SPEL. De spelers gooien elk met één dobbelsteen (indien nodig doen ze dit meerdere keren). Wie het laagste cijfer gooit, mag de spelronde openen, door als eerste de dobbelstenen te gooien. Bij de herkansing zal de tegenstander het spel beginnen.

2. DOBBELSTENEN. De spelers gooien de dobbelstenen VOOR elkaar. Dit wil zeggen: een speler gooit de dobbelstenen voor zijn tegenstander. Deze laatste speelt, hij draait de plaatjes op zijn speelbord om volgens het resultaat van de dobbelstenen... of hij laat zijn beurt voorbij gaan, als hij geen plaatjes kan omdraaien.

3. HET SPEL. De speler die aan de beurt is, draait zijn plaatjes om - eender welke combinatie van plaatjes - volgens het resultaat van de dobbelstenen, namelijk: voor een gelijk totaal of voor een kleiner totaal dan het resultaat van de dobbelstenen.

Voorbeeld: een speler gooit de dobbelstenen. Resultaat: een 5 en een 6. De tegenspeler heeft nu de keuze, hij mag een plaatje met 11 omdraaien of 5/3/2 en 1 of eender welke combinatie van plaatjes dat het totaal van 11 niet overschrijdt (10/9/8/ ... enz.). Wanneer een speler alle plaatjes die hij denkt te kunnen omdraaien heeft omgedraaid, dan gooit hij de dobbelstenen voor zijn tegenspeler.

Het spel gaat op deze manier verder tot één van de spelers al zijn plaatjes heeft kunnen omdraaien (= einde van de spelronde).

4. **STERREN.** Om een ster te mogen omdraaien, moeten alle cijferplaatjes van de lijn en van de kolom waarop deze ster zich bevindt al omgedraaid zijn.

Op het einde van een spelronde telt elke niet omgedraaide ster voor 25 punten.

5. **"TWEELINGEN".** Elk "dubbel" op de dobbelstenen wordt dubbel geteld.

Voorbeeld: een dubbele 5 laat toe plaatjes om te draaien voor een totaal van 20 (2×10), bij een dubbele 6, kan voor een totaal van 24 omgedraaid worden.

6. BONUS (= laatste plaatje met een cijfer).

Wanneer op een lijn, in een kolom of op een diagonaal, slechts één plaatje open blijft liggen (zonder rekening te houden met de sterren), dan mag de speler die aan de beurt is, dit laatste plaatje omdraaien als BONUS (bij wijze van beloning omdat hij alle andere plaatjes heeft kunnen omdraaien).

Deze speler doet hetzelfde op alle lijnen, kolommen en diagonalen van zijn speelbord waar dit mogelijk wordt. Deze bonusregel laat toe, fantastische zetten te doen (zie voorbeeld achteraan het reglement).

7. MALUS (= het tegenovergestelde van de bonus).

De speler die vergeet zijn bonussen op te nemen wordt bestraft. Wat doet een speler die vaststelt dat zijn tegenspeler vergeten heeft een bonus te nemen?

Allereerst wacht hij zijn spelbeurt af: hij wacht tot zijn tegenstrever gegooid heeft. Vervolgens en vooraleer te spelen, wijst hij zijn tegenspeler er op dat hij op die lijn, kolom of diagonaal vergeten heeft een bonus te nemen. Tenslotte neemt hij één reeds omgedraaid plaatje van die lijn of kolom of diagonaal waar de fout gebeurde en legt het terug met cijfer(s) naar boven. Hij doet dat zonder eerst te kijken wat er op de andere reeds omgedraaide plaatjes aan cijferwaarde staat.

8. **DE WINNAAR.** Twee spelronden van een partij worden gespeeld met de plaatjes geschikt op dezelfde manier. Alvorens de revanche te beginnen, leggen de spelers de plaatjes weer speelklaar (zonder deze van vakjes te veranderen), dan verwisselen ze van speelbord.

De spelers tellen hun resultaat aan de hand van het aantal gewonnen spelronden (voor kinderen) of verloren punten (voor volwassenen). In het laatste geval, maakt de winnaar van een spelronde het totaal van de niet omgedraaide plaatjes van zijn tegenstander.

De speler die of twee spelronden won, of het minste aantal punten verloor, is winnaar van de partij.

SPEL VOOR 1 SPELER

Kan men TRIGGERY alleen spelen? Ja, en met veel plezier! Wanneer men alleen speelt, is het doel van het spel, alle plaatjes op het speelbord om te draaien in een minimum aantal zetten, ze omdraaien met zo weinig mogelijk punten.

Men schrijft al spelend het resultaat van de dobbelstenen op het scoreblad 1 - 20, dat zich achteraan het reglement bevindt.

Wanneer een spelronde beëindigd is, speelt men een tweede, een derde, ... enz., zonder de plaatjes van plaats te veranderen op het speelbord en door gebruik te maken van dezelfde resultaten van de dobbelstenen (behalve als ze te slecht zijn); dit laat toe te volgen of men beter en beter begint te spelen.

De speler die zijn juiste prestatie wenst te kennen, telt de opeenvolgende resultaten van de dobbelstenen op.

OPGELET! Het laatste cijfer van zijn optelling, zal het aantal punten zijn dat nodig is om de finale kettingreactie te ontketenen. Dit aantal is dikwijls verschillend van het laatste resultaat van de dobbelstenen (zie voorbeeld achteraan het reglement).

Zoals bij het spel met twee, legt de speler die alleen speelt, zich een MALUS op wanneer hij er zich op betrappt een bonus niet genomen te hebben.

TRIGGERY laat ook toe aan de speler die alleen speelt, zijn fantasie te gebruiken: door zichzelf problemen voor te leggen en te proberen er de oplossing van te vinden, zal hij gans de rijkheid en de mogelijkheden van het spel ontdekken zonder daarbij een partner nodig te hebben.



ENGLISH

EQUIPMENT: 2 boards (1 blue, 1 yellow), 88 tiles (44 blue, 44 yellow), 2 dice, 2 bags (1 blue, 1 yellow), 1 set of rules.

Place the blue tiles in the blue bag and the yellow tiles in the yellow bag.

GAME FOR TWO, THREE OR FOUR PLAYERS

OBJECT OF THE GAME: To be the first player to turn all the tiles on his board face down.

GAME FOR THREE OR FOUR PLAYERS: The game is exactly the same as for two players. The players play in teams: 2 against 1 and 2 against 2.

PREPARATION: The players take a board and a bag of the same colour. They then draw tiles out of their bags, at random, and place one tile (number or star face up) in each compartment on the board, starting at the top and moving from left to right. The unused tiles remain in their bag.