

black box

Gebruik je geheugen en een goede tactiek om te winnen

Voor 2-6 spelers.

Inhoud: 1 zwarte speelcassette (de Black box), bestaande uit twee helften
36 kogels
6 stiften in zes kleuren
Witte stiften
4 zelfklevende beschermstukjes

Doel van het spel

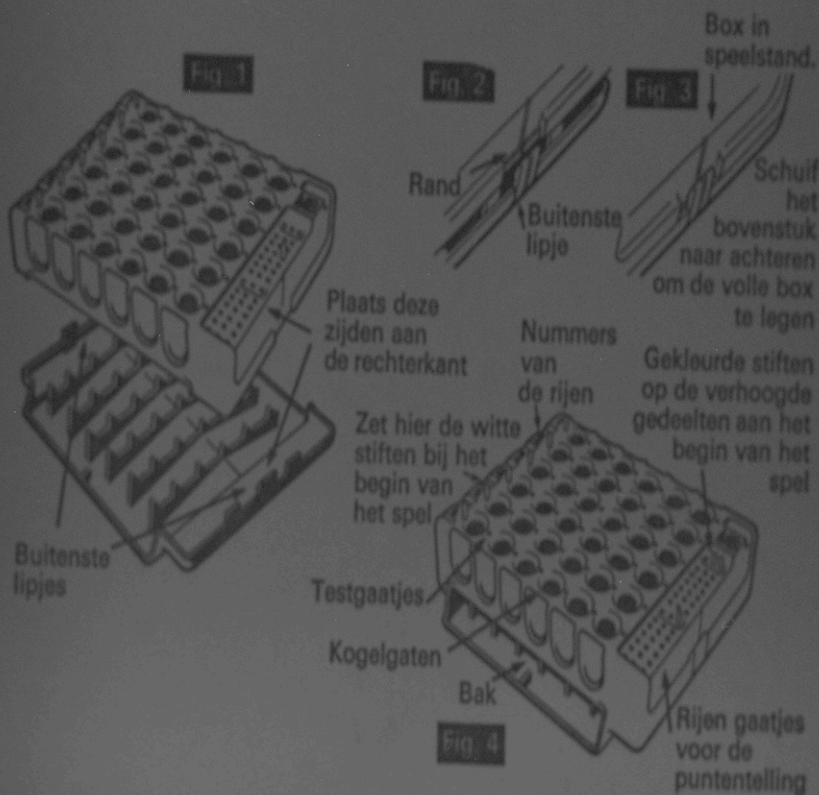
WINNAAR van het spel is degene, die als eerste al zijn kogels in de Black box (=zwarte doos) heeft gekregen.

Vorbereiding

Zet eerst de twee helften van de Black box in elkaar. Plaats het bovengedeelte met de gaten op het onderstuk, waarbij de drie rijen gaatjes rechts boven op de bredere rand rechts van het onderstuk bevestigd moeten worden (fig. 1).

Klem de buitenste lipjes aan weerskanten van het onderstuk over de buitenranden van het bovengedeelte (afb. 1, 2 en 3).

Schuif het bovengedeelte naar voren totdat de vier hoeken precies op elkaar passen. Dit is de stand voor het spel.



Verwijder de stukjes papier van de vier zelfklevende beschermstukjes, en bevestig die in de vier hoeken onder de Black box.

De spelbox

Er zijn 36 grote gaten in de spelbox, deze zijn verdeeld in zes genummerde rijen van elk zes gaten.

Naast elk groot gat is een kleiner gaatje, waarvan het doel later uitgelegd zal worden. Voorlopig plaatst men één witte stift links aan het begin van iedere rij (fig. 4).

Rechts van het speloppervlak zijn zes verticale rijen van zes gaatjes. Elke speler krijgt één GEKLEURDE stift en zet deze op de verhoging aan het begin van zijn rij gaatjes. Deze zijn bestemd voor de puntentelling.

Verdeel de 36 kogels gelijk over het aantal spelers. Als er vijf spelers zijn krijgt elke speler zeven kogels. De extra kogel wordt gegeven aan degene die mag beginnen.

Het spel

1. De enige zet in het spel is het laten vallen van één kogel in een willekeurig gat van de rij, die genoemd werd door de voorgaande speler.

De speler rechts van degene die begint noemt het nummer van de rij, waarin de eerste kogel geplaatst moet worden.

LET OP: In een spel met vijf spelers laat degene die begint alléén bij zijn eerste beurt twee kogels in de genoemde rij vallen.

Als U de kogel(s) in een gat hebt laten vallen, moet U voor de volgende speler het nummer van een rij noemen (het spel gaat kloksgewijs verder).

U mag elk nummer van 1 t/m 6 noemen en er is geen regel tegen het noemen van hetzelfde nummer bij opeenvolgende beurten (uitzondering: zie bij 'Uitdagen').

2. De volgende speler laat nu op zijn beurt een kogel vallen in de door U genoemde rij, daarna noemt hij een rij voor de volgende speler enz.
3. Probeer te onthouden waar alle kogels zijn, want als U een kogel laat vallen in een gat, dat al bezet is, komt deze er automatisch weer uitrollen. U moet dan DE KOGEL TERUGNEMEN en een rij noemen voor de volgende speler. Uw beurt is dan voorbij.

4. Uitdagen

In de loop van het spel worden steeds meer gaten gevuld met kogels en wordt het moeilijk om te onthouden welke gaten bezet zijn. Intuïtie en bluf, en een goed geheugen, kunnen U helpen het spel te winnen!

Als U aan de beurt bent en denkt dat de rij, die door de vorige speler werd genoemd, helemaal vol is, moet U hem dat zeggen vóórdat U probeert een kogel in die rij te laten vallen.

De andere speler kan één van de volgende twee dingen doen:

- (a) Hij kan toegeven dat de rij vol is omdat hij geprobeerd heeft U er in te laten lopen.

Aangezien maar één speler tegelijk mag uitdagen wordt nu de mogelijkheid kloksgewijs aan de andere spelers gegeven. (Zij kunnen nl. onthouden hebben, dat er nog wél ruimte is in de rij!)

Als nu een andere speler uitdaagt (dus zegt dat hij denkt dat er wél plaats in de rij is) geldt de regel als genoemd bij b. en moet de rij getest worden om te zien wie gelijk heeft (zie punt 5).

Als niemand de uitdaging aanneemt moet de speler, die oorspronkelijk de rij noemde, een nieuw nummer opgeven. U kunt opnieuw uitdagen,

of proberen een kogel in deze nieuwe rij kwijt te raken. Bedenk dat de eerst genoemde rij, die volgens iedereen bezet was, nog niet getest is. Het is mogelijk dat hij toch niet helemaal vol is en de rij is daarom nog niet uit het spel.

- (b) Als een speler niet gelooft dat een rij vol is en Uw uitdaging aanneemt, moet de rij 'getest' worden om te zien wie gelijk heeft.

5. Het testen van een rij

Neem een van Uw overgebleven kogels, begin aan de linkerkant van de rij (waar het nummer staat) en laat hem in elk opeenvolgend gat vallen.

Als de kogel er elke keer uit komt rollen (wat bewijst dat de rij vol is en dat U gelijk heeft), geeft U de kogel als strafpunt aan de speler, die U had uitgedaagd.

Ook wordt nu een WITTE stift in het kleine gaatje aan de rechterkant bij het laatste gat van de rij gezet. Dit geeft aan, dat deze rij getest - dus vol - is. Noem een rij voor de volgende speler. Uw beurt is nu voorbij.

Een compleet geteste rij doet in het spel niet meer mee.

Als de kogel in een gat blijft zitten (en bewijst dat U ongelijk heeft), moet de speler die uitdaagde U een kogel als strafpunt geven. Wanneer een rij gedeeltelijk getest is, plaatst men een witte stift rechts van het gat, waarin Uw kogel is blijven zitten.

Noem een rij voor de volgende speler. Uw beurt is dan voorbij.

6. Een gedeeltelijk geteste rij kan ook nog genoemd worden bij een volgende beurt. Als zo'n rij nog verder getest wordt als gevolg van een uitdaging, moet de witte stift telkens meeverplaatst worden als zo'n gat vol is.
7. De spelers hoeven niet te laten weten hoeveel kogels zij nog hebben. Als zij er nog één hebben, dan moeten ze dit melden.
8. De speler, die het eerste al zijn kogels in de Black box heeft, is de winnaar van de ronde.

9. Puntentelling

Om te beslissen wie tenslotte de winnaar is, moeten een aantal rondes gespeeld worden. Na elke ronde moeten de spelers hun overgebleven aantal kogels aangeven in de rijen kleine gaatjes aan de rechterkant van de box met de stift van hun eigen kleur. Voor elke overgehouden kogel moet men na elke ronde de stift één gaatje verzetten. Als een speler zes 'straf' punten heeft, is hij uit het spel. Degene die het langst in het spel is, is WINNAAR.

Het legen van de BLACK BOX

Om de kogels uit de Black box te halen, moet men het bovengedeelte van de box over het onderstuk naar achteren schuiven. De kogels zullen er dan uitrollen.

Schuif nu het bovenstuk weer terug in de juiste *speelstand*, zodat alle vier de hoeken precies op elkaar zitten voordat het spel wordt hervat, anders werkt de box niet goed.

4547-XNL

© 1977 by Milton Bradley GmbH under Berne & Universal Copyright Convention. Made in W. Germany.