

Arno Steinwender  
Christoph Puhl

# TAKE IT or LEAVE IT



© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)



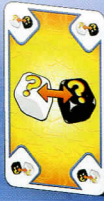
**Schmidt**



El jugador puede modificar libremente un dado negro en el plato de dados. El jugador debe tomar un chip negativo para cada chip rojo visualizado.



El jugador retorna al plato de dados un dado previamente retirado. Se permite tirar el dado contra los demás dados para modificar así su valor.



El jugador puede intercambiar los números de un dado blanco y un dado negro en el plato de dados.



El jugador tira todos los dados rojos nuevamente en el plato de dados.



El jugador puede cambiar un dado blanco en el plato de dados, aumentando su puntaje precisamente 2 puntos hacia arriba o abajo, convirtiendo así p. ej. un 3 en un 5 o bien un 6 en un 4.

Las cartas de acción jugadas se guardan en una pila separada para guardar cartas.

Después de agotar una pila para sacar cartas (cartas de orden o cartas de acción), se mezcla la pila correspondiente para guardar y se coloca nuevamente como pila para sacar cartas.

## Fin de juego

El juego termina después de aquella ronda en la cual cada jugador ha sido jugador inicial el mismo número de veces como los demás jugadores. La cantidad de veces que un jugador ha jugado como jugador inicial, depende del número total de jugadores:

**con 2 jugadores cada uno 3 veces,**  
**con 3 jugadores cada uno 3 veces,**  
**con 4 jugadores cada uno 2 veces,**  
**con 5 jugadores cada uno 1 vez.**

Todos los jugadores suman ahora sus puntos de victoria de sus órdenes ejecutadas. Cada chip negativo arroja un punto negativo. Gana aquel jugador que ha acumulado el mayor número de puntos.

**Observación:** ¡Los jugadores pueden acordar al comienzo del juego que prefieren distribuir 5 cartas de mano libremente entre las cartas de orden y acción! De esta manera, cada jugador puede decidir, cuántas cartas toma de cada tipo. Pero en total no debe sobrepasar las 5 cartas.

# TAKE IT or LEAVE IT



Een ontspannend dobbelspel van Arno Steinwender en Christoph Puhl voor 2-5 spelers.

## Spelmateriaal:

- 20 dobbelstenen (9 zwarte, 9 witte en 2 rode jokerdobbelen)
- 110 kaarten
  - 76 opdrachtkaarten met blauwe achtergrond
  - 34 actiekaarten met gele achtergrond
- 30 min-chips
- 1 dobbelbord

## Doel van het spel

De spelers proberen zoveel mogelijk opdrachtkaarten uit te voeren. Daartoe neemt elke speler van de rij om beurt een dobbelsteen van het dobbelbord. Daarbij moet er worden op gelet welke dobbelstenen er nog beschikbaar zijn. Als een medespeler de benodigde dobbelsteen wegneemt, kunnen er minpunten volgen. De speler, die bij einde van het spel het meeste

punten verzamelde door uitgevoerde opdrachtkaarten, wint het spel.

## Spelvoorbereidingen

De opdrachtkaarten worden goed gemengd en als verborgen stapel opdrachtkaarten klaargelegd. Ook de actiekaarten worden goed gemengd en als afzonderlijke verborgen stapel actiekaarten klaargelegd.

Naargelang het aantal spelers is het volgende aantal dobbelstenen nodig:

| Aantal spelers | Witte dobbelstenen | Zwarte dobbelstenen | Jokerdobbelen (rood) |
|----------------|--------------------|---------------------|----------------------|
| 2              | 6                  | 6                   | 1                    |
| 3              | 7                  | 7                   | 2                    |
| 4              | 8                  | 8                   | 2                    |
| 5              | 9                  | 9                   | 2                    |

De overtollige dobbelstenen gaan terug in de doos. Ze zijn niet nodig.

## Spelverloop

**Het spel gaat over meerdere ronden, tot elke speler twee keer startspeler was.** De jongste speler begint het spel.

1. **Bij het begin van de spelronde krijgen de spelers elk 4 opdrachtkaarten en 1 actiekaart van**

## de betrokken stapel, die ze voor de medespelers geheim houden.

De startspeler van een ronde werpt alle dobbelstenen op het dobbelbord. Deze worp vormt de dobbelvoorraad, waarop alle spelers terugvallen tijdens heel de ronde.

Beginnend bij de startspeler neemt elke speler om de beurt of één van de dobbelstenen van het dobbelbord of past. Voor een speler een dobbelsteen neemt, heeft hij altijd de mogelijkheid een actiekaart uit te spelen. Een speler die past speelt voor de rest van deze ronde niet meer en legt zijn handkaarten verborgen voor zich als teken dat hij paste.

De ronde is afgelopen van zodra er geen dobbelstenen meer op het dobbelbord liggen of alle spelers gepast hebben.

Bij het einde van elke spelronde volgt een evaluatie. Daarbij wordt door de medespelers nagegaan, welke opdrachtkaarten de spelers uit hun hand konden uitvoeren. Hiertoe legt elke speler de uitgevoerde kaarten open voor zich, en legt de betrokken dobbelstenen op de kaarten naast de betrokken afbeeldingen.

### Belangrijk:

- Elke dobbelsteen kan slechts precies aan een van de op de opdrachtkaarten afgebeelde dobbelstenen worden toegewezen.

- Voor elke dobbelsteen, die een speler in een ronde nam, maar die voor geen enkele opdracht kan worden gebruikt, krijgt de speler 1 min-chip. Deze telt bij het einde van het spel voor 1 minpunt.
- Rode jokerdobbelsenen kunnen worden gebruikt als zwarte of als witte dobbelsteen.
- Voor elke rode jokerdobbelssteen, die de speler nam en die hij voor een opdracht gebruikte, krijgt hij 1 min-chip. Voor elke jokerdobbelssteen, die bij het einde van een ronde niet gebruikt werd, krijgt hij 2 min-chips.

Nadat alle spelers de opdrachten controleerden, legt elke speler zijn uitgevoerde kaarten verborgen als stapel winstpunten voor zich neer.

- Nu kan elke speler van de resterende handkaarten nog een kaart (opdracht- of actiekaart) op de betrokken stapel afleggen. Daarna vullen alle spelers hun hand weer aan tot 4 opdrachtkaarten en 1 actiekaart.
- De speler links van de laatste startspeler begint de volgende ronde, door alle dobbelstenen op het dobbelbord te gooien. Het spel gaat verder zoals hierboven beschreven.

## De opdrachtkaarten

De opdrachtkaarten geven aan, welke dobbelstenen nodig zijn voor het uitvoeren van de opdracht, en hoeveel winstpunten de opdracht bijdraagt.

### Winstpunten:

Geeft aan, hoeveel winstpunten er te behalen zijn als de opdracht wordt uitgevoerd. In dit voorbeeld levert de uitgevoerde opdracht 3 winstpunten op.



### Dobbelssteen:

Geeft aan, welke dobbelstenen nodig zijn voor het uitvoeren van de opdracht. In dit voorbeeld een zwarte dobbelsteen met 3 ogen en een witte dobbelsteen met 4 ogen.

### Er zijn de volgende verschillende soorten opdrachtkaarten:



Om deze opdracht uit te voeren, zijn een zwarte 5, een witte 1, en een 6 van willekeurige kleur vereist.



Om deze opdracht uit te voeren, zijn er willekeurig veel zwarte dobbelstenen met in het totaal meer dan 12 ogen nodig.



Om deze opdracht uit te voeren zijn twee zwarte en een witte dobbelsteen met een willekeurig aantal ogen nodig.



Om deze opdracht uit te voeren, zijn er precies drie dobbelstenen van een willekeurige kleur nodig met in het totaal minder dan 9 ogen.



Om deze opdracht uit te voeren, zijn er willekeurig veel zwarte en/of witte dobbelstenen met in het totaal precies 15 ogen nodig.



### Voorbeeld:

- De speler kon slechts één opdrachtkaart uitvoeren. Hij heeft de vereiste dobbelstenen (witte 3 en witte 2). Hij legt de opdrachtkaart voor zich neer. Deze opdrachtkaart levert hem bij het einde van het spel 3 winstpunten op.
- De zwarte 2 kan hij gebruiken voor een andere opdracht. Hij moet daarvoor 1 min-chip nemen.

## Actiekaarten

Indien een actiekaart wordt gespeeld, dan kan de speciale actie daarop worden uitgevoerd. Een speler mag slechts dan een actiekaart spelen, indien hij zelf aan de beurt is en nog geen dobbelsteen nam of paste. Na het uitvoeren van de speciale actie mag de speler zoals gewoonlijk nog een dobbelsteen van het dobbelbord nemen of passen.

Over het algemeen geldt: Met behulp van actiekaarten kunnen dobbelstenen op het dobbelbord veranderd worden. Dobbelstenen, die medespelers al namen, kunnen door actiekaarten niet veranderd worden.



De speler gooit alle zwarte dobbelstenen op het dobbelbord opnieuw.



De speler gooit tot vier witte en/of zwarte dobbelstenen opnieuw op het dobbelbord. Hij mag bijvoorbeeld twee witte en een zwarte dobbelsteen opnieuw gooien.



De speler mag één keer 2 dobbelstenen van het dobbelbord nemen.



De speler mag een zwarte dobbelsteen op het dobbelbord willekeurig veranderen. Voor elke afgebeelde rode chip moet de speler een min-chip nemen.



De speler gooit een al genomen dobbelsteen terug op het dobbelbord. Het is toegestaan de dobbelsteen tegen een andere dobbelsteen te gooien, om de waarde daarvan te veranderen.



De speler mag het aantal ogen van een witte en een zwarte dobbelsteen op het dobbelbord ruilen.



De speler gooit alle rode dobbelstenen op het dobbelbord opnieuw.



De speler mag een witte dobbelsteen op het dobbelbord met precies twee ogen naar boven of naar beneden veranderen, bijv. dus een 3 in een 5 of een 6 in een 4 veranderen.

*Uitgespeelde actiekaarten komen op een afzonderlijke aflegstapel.*

*Zodra een stapel (opdracht- of actiekaarten) opgebruikt is, wordt de betrokken stapel gemengd en omgekeerd als nieuwe stapel gereed gelegd.*

## Speleinde

Het spel eindigt na die ronde, waarna elke speler even vaak startspeler was.

Hoe vaak een speler startspeler was, hangt af van het aantal spelers:

- bij 2 spelers elk 3x,
- bij 3 spelers elk 3x,
- bij 4 spelers elk 2x,
- bij 5 spelers elk 1x.

Nu tellen alle spelers de winstpunten van de uitgevoerde opdrachten samen. Elke min-chip telt voor 1 minpunt. Wie het meeste punten verzamelde, wint het spel.

**Opmerking:** De spelers kunnen bij het begin van het spel afspreken, de 5 handkaarten willekeurig over opdracht- en actiekaarten te verdelen! Zo kan elke speler voor zichzelf beslissen, hoeveel kaarten hij van elke soort neemt. In het totaal mogen het echter niet meer dan 5 kaarten zijn.