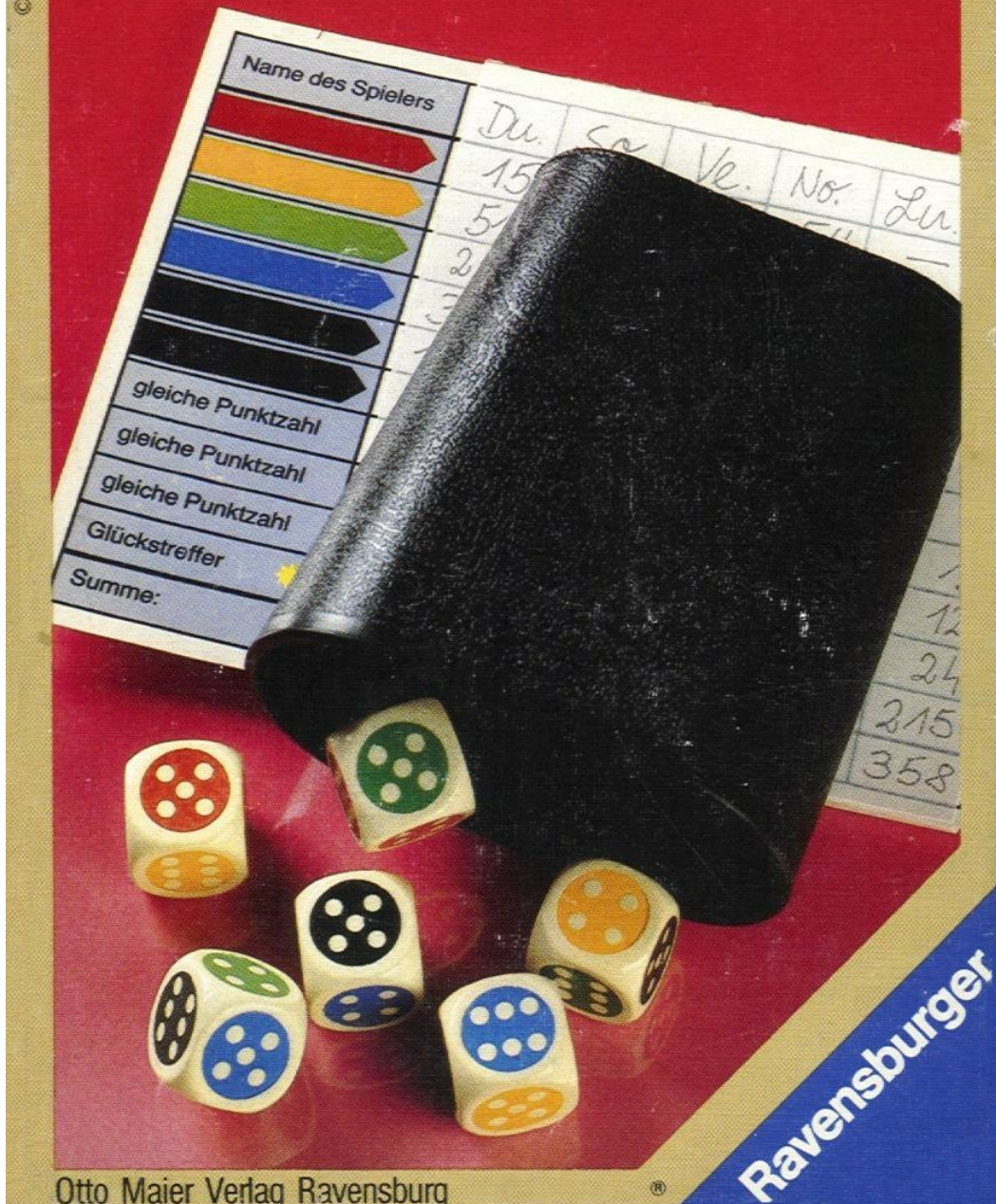


GLÜCKS TREFFER



Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger

Glückstreffer
Ravensburger, 1983
RENNER Jürgen en TOLLHOPF Heinrich
2 - 6 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

Spelmateriaal

- 1 dobbelbeker;
- 6 kleurrijke dobbelstenen;
- 1 scoretabel (kan als gelinieerde onderlegger worden gebruikt);
- 1 blok papier.

Spelvoorbereiding

Aan het begin van het spel wordt om de beurt met één dobbelsteen gegooid. De speler met het hoogste aantal gegooide ogen mag het spel beginnen.

De scoretabel wordt als een gelinieerde onderlegger onder het eerste blad van het papierblok geschoven. Een spelleider wordt gekozen die voor alle spelers de behaalde punten van elke ronde zal noteren. Op de bovenste regel noteert hij de namen van de spelers in de volgorde waarin ze spelen.

Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin om zoveel mogelijk dobbelstenen met dezelfde kleur of met hetzelfde aantal ogen te gooien.

Spelregels

Het spel bestaat uit 10 rondes. Als een speler aan de beurt is, mag hij hoogstens 3x dobbelen. Als hij veel geluk heeft dan kan hij al na de eerste of na de tweede keer beslissen om zijn punten te waarderen. De overige dobbelbeurten vervallen dan voor deze speler.

1ste worp

Na de eerste worp moet de speler beslissen of hij zal proberen zoveel mogelijk dobbelstenen met dezelfde kleur of zoveel mogelijk dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen te verzamelen. De speler legt daarom de dobbelstenen met een bepaalde kleur of met een bepaald aantal ogen opzij en hij dobbelt verder met de andere dobbelstenen. Als het lot hem echt niet gunstig gezind was, mag hij ook met alle zes dobbelstenen gooien. De verschillende kleuren van de dobbelstenen hebben geen aparte waarde. Het gaat erom om zoveel mogelijk dezelfde dobbelstenen te gooien.

2de worp

Na de tweede worp kan de speler opnieuw een aantal dobbelstenen opzij leggen en met de overige dobbelstenen verder dobbelen. Ook dobbelstenen die de eerste keer opzij werden gelegd, kunnen eventueel opnieuw worden gebruikt. Als ook na de tweede worp blijkt dat de speler geen beslissing kan nemen, mag hij ook de derde worp met alle zes dobbelstenen gooien.

3de worp

De beslissing of nu het puntenaantal of de kleur wordt gewaardeerd, valt na deze derde worp. De punten worden op de desbetreffende plaats genoteerd.

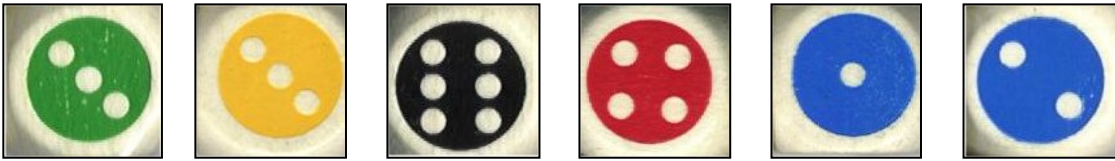
Puntenwaardering

Enkele de identieke dobbelstenen worden gewaardeerd (ofwel hetzelfde aantal ogen, ofwel dezelfde kleur). Alle punten van de identieke dobbelstenen worden samengeteld. Hoe meer dobbelstenen van een zelfde kleur of met een zelfde puntenaantal men heeft gegooid, hoe groter het getal is waarmee men mag vermenigvuldigen.

Als een speler geen enkele identieke dobbelsteen heeft gegooid of maar twee identieke dobbelstenen heeft gedubbeld dan ontvangt hij 0 punten.

Voorbeelden

Voorbeeld 1 (2 identieke dobbelstenen)

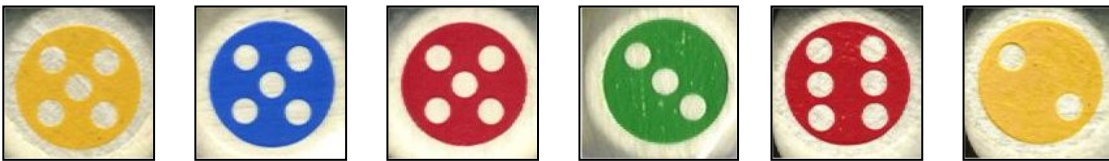


Vermenigvuldiger = 0

Waardering : $3 + 3 = 6$

Punten : $6 \times 0 = 0$

Voorbeeld 2 (3 identieke dobbelstenen)



Vermenigvuldiger = 1

Waardering : $5 + 5 + 5 = 15$

Punten : $15 \times 1 = 15$

Voorbeeld 3 (4 identieke dobbelstenen)



Vermenigvuldiger = 2

Waardering : $6 + 5 + 3 + 2 = 16$

Punten : $16 \times 2 = 32$

Voorbeeld 4 (5 identieke dobbelstenen)

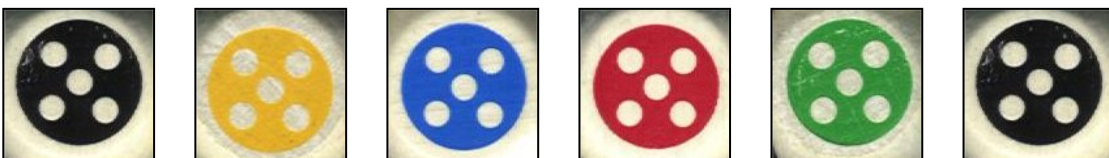


Vermenigvuldiger = 3

Waardering = $4 + 6 + 3 + 5 + 1 = 19$

Punten : $19 \times 3 = 57$

Voorbeeld 5 (6 identieke dobbelstenen = gelukstreffer)

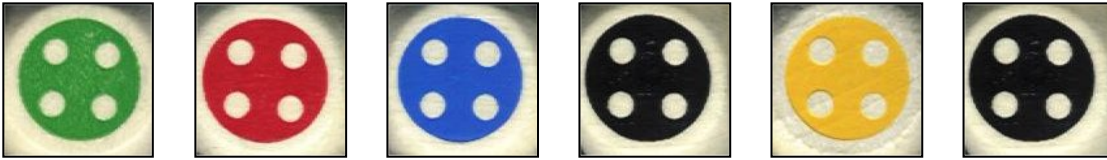


Vermenigvuldiger = 5

Waardering = $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 30$

Punten : $30 \times 5 = 150 + 100 \text{ extra} = 250$

Voorbeeld 6 (6 identieke dobbelstenen in de eerste worp = super gelukstreffer)



Vermenigvuldiger = 5

Waardering = $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 24$

Punten : $24 \times 5 = 120 + 200 \text{ extra} = 320$

De notering

De kleur

Elke kleur kan maar één keer worden gekozen, de kleur zwart kan tweemaal worden gekozen. Dit betekent dus dat als er al punten achter rood werden genoteerd dan kunnen er in deze ronde geen punten bij rood meer worden genoteerd. De enige uitzondering hierop is de gelukstreffer (zie verder).

Het puntenaantal

Dobbelstenen met een zelfde puntenaantal kan men driemaal kiezen. Op het scoreblad zijn er drie regels voorzien om deze punten te noteren. Het speelt daarbij totaal geen rol over welk puntenaantal het gaat. In theorie kan het dus gerust zijn dat er driemaal het puntenaantal 6 werd gegooid.

Als de regels voor hetzelfde puntenaantal zijn opgebruikt dan kan men alleen nog proberen om een gelukstreffer te scoren.

De gelukstreffer

De speler scoort een gelukstreffer als hij zes identieke dobbelstenen gooit. Het speelt daarbij geen rol of hij het in één, in twee of in drie keer deed.

De gelukstreffer wordt op de daarvoor voorziene regel van het scoreblok genoteerd. De score kan ook worden genoteerd bij de betreffende kleur of bij een puntenaantal.

Belangrijk : De gelukstreffer die met één worp werd behaald, kan in elke nog vrije regel worden genoteerd.

Einde van het spel

Als alle 10 rondes zijn beëindigd en dus in elke regel een score werd genoteerd, eventueel ook een 0, dan is het spel ten einde. De behaalde scores worden samengeteld. De speler met het hoogste totaal wint het spel.

Men kan ook overeenkomen dat er net zoveel rondes worden gespeeld tot een speler een vooraf bepaald puntenaantal heeft bereikt.

Tactische tips

Uiteraard probeert elke speler om zoveel mogelijk punten te behalen. Nochtans moet hij elke keer goed overwegen of een kleiner puntenaantal met meer dobbelstenen soms niet voordeliger uitvalt dan enkel te blijven gooien naar een hoog puntenaantal.

Wij raden ook aan om een gelukstreffer te noteren in het vakje gelukstreffer. De kans om een tweede gelukstreffer te gooien is erg klein.

