



High

S	C	O	R	E
	10			
				5
		3		

Voor 1-4 spelers vanaf 7 jaar

Spelmateriaal

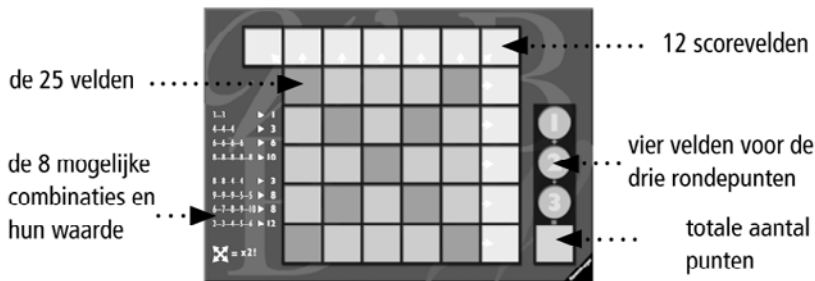
- 2 dobbelstenen
 - 4 spelborden (afwisbaar)
 - 4 stiften
- : Bovendien is een doekje of
: tissue nodig om de spelborden
: te kunnen afwissen.

Spelidee

De spelers winnen punten, door zoveel mogelijk lucratieve combinaties in de rijen op hun spelbord te noteren. Zodra alle 25 velden ingevuld zijn, volgt de puntentelling. Winnaar is de speler die na 3 rondes de meeste punten heeft. De speler met de meeste punten wint.

Spelvoorbereiding

Iedere speler krijgt een spelbord en een stift. De 2 dobbelstenen worden klaargelegd. Op de spelborden zie je:



De speler met de meeste punten wint

Iedere speler krijgt een spelbord en een stift

Spelverloop

De jongste speler begint; hij gooit de beide dobbelstenen en noemt de som van de ogen. Alle spelers (ook de speler die gegooid heeft) moeten dit getal op één van de vrije velden van hun 25 speelvelden noteren. Nadat iedereen dat gedaan heeft, gooit de speler die links van hem zit en weer noteert iedereen dit getal op één van de vrije velden van zijn spelbord. Zo gaat het dus 25 keer, tot alle velden ingevuld zijn. Dan volgt de puntentelling.

Om de beurt wordt met beide dobbelstenen gegooid en de som van de ogen wordt op het spelbord genoteerd.

$$\boxed{\bullet} + \boxed{\bullet\bullet\bullet\bullet} = 5$$

Na 25 worpen wordt de waarde van alle rijen, kolommen en diagonalen vastgesteld.

Voorbeeld:

$$4 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 7 \cdot 5 = 1 \text{ p.}$$

$$7 \cdot 8 \cdot 7 \cdot 7 \cdot 4 = 3 \text{ p.}$$

$$6 \cdot 3 \cdot 6 \cdot 6 \cdot 6 = 6 \text{ p.}$$

$$8 \cdot 8 \cdot 8 \cdot 8 \cdot 8 = 10 \text{ p.}$$

$$5 \cdot 6 \cdot 6 \cdot 10 \cdot 5 = 3 \text{ p.}$$

$$4 \cdot 9 \cdot 4 \cdot 4 \cdot 9 = 8 \text{ p.}$$

$$7 \cdot 10 \cdot 8 \cdot 6 \cdot 9 = 8 \text{ p.}$$

$$3 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 2 \cdot 4 = 12 \text{ p.}$$

De waarde van beide diagonalen telt dubbel!

12

Puntentelling

Ieder van de 5 (horizontale) rijen, ieder van de 5 (verticale) kolommen evenals de beide diagonalen leveren punten op. Die punten worden op het bijbehorende beige veld genoteerd. (Vanaf nu worden deze rijen, kolommen en diagonalen gemakshalve rijen genoemd.)

De volgende acht combinaties leveren punten op:

Tweeling Als 2 gelijke getallen in een rij staan, levert dat **1 punt op**

Drieling Als 3 gelijke getallen in een rij staan, levert dat **3 punten op**

Vierling Als 4 gelijke getallen in een rij staan, levert dat **6 punten op**

Vijfling Als alle 5 de getallen in een rij gelijk zijn, levert dat **10 punten op**

Twee tweelingen Als 2 gelijke getallen en nog 2 andere gelijke getallen in een rij staan, levert dat **3 punten op**

Full Haus Als 3 gelijke getallen en 2 andere gelijke getallen in een rij staan, levert dat **8 punten op**

Straat met 7 Als 5 elkaar opvolgende getallen, waarvan een 7, in een rij staan, levert dat **8 punten op**

Straat zonder 7 Als 5 elkaar opvolgende getallen, zonder een 7, in een rij staan, levert dat **12 punten op**

Let op: de getallen van een straat moeten niet persé in de juiste volgorde staan. (bv. 4-5-6-7-8), maar mogen ook door elkaar staan (bv. 5-7-8-4-6). Een straat met vier of minder getallen geldt niet als zodanig.

Belangrijk: De punten van de beide diagonalen worden verdubbeld (daarom zijn die velden donkerder gekleurd).

Nadat iedere speler de punten van zijn 12 rijen op de 12 (beige) velden genoteerd heeft, telt hij de waarden bij elkaar en noteert de som op het bijbehorende scoreveld.

Vervolgens wissen de spelers de getallen van de velden van het spelbord (let op dat de puntennotering niet gewist wordt!) en de volgende ronde kan beginnen.....

Eind van het spel

Na de 3de ronde is het spel afgelopen. De spelers tellen hun scores van de drie ronden bij elkaar. De speler met de hoogste totaalscore, heeft gewonnen. Bij een gelijke stand, wint die speler die de hoogste rondescore behaalde.

Voorbeeld:

16	3	1	8	3	12	12
	7	8	9	11	5	0
	6	8	6	5	2	1
	6	6	5	5	6	8
	6	5	7	6	3	1
	10	9	8	6	4	0

3-3 ▶ 1
 4-4-4 ▶ 3
 6-6-6-6 ▶ 6
 8-8-8-8-8 ▶ 10
 8-8-4-4 ▶ 3
 9-9-9-5-5 ▶ 8
 6-7-8-9-10 ▶ 8
 2-3-4-5-6 ▶ 12

[Die icon] = x2!
 65
 +
 2
 +
 3
 =

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

Het resultaat van de ronde wordt op het bijbehorende veld genoteerd

De getallen worden van de velden van het spelbord gewist en een nieuwe ronde begint

Na 3 ronden is het spel afgelopen; winnaar is de speler met de hoogste totaalscore

Spelregels voor 1 speler:
 Als een speler alleen speelt probeert hij ook in 3 ronden een zo hoog mogelijke score te halen. Lukt het hem om die score te overtreffen?



Autor: Heinz Wüppen
Design: BUCK DESIGN; DE Ravensburger
Ravensburger® Spiele Nr. 27 184 9
© 2007 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distribution CH:
Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

226039

Ravensburger