

NL THAT'S LIFE!

Het zenuwslopende dobbelsteenspel voor 2 – 6 spelers vanaf 8 jaar

Auteurs: Wolfgang Kramer en Michael Kiesling
Design: DE Ravensburger / KniffDesign

Illustraties: R. Aiff, H. Bengen, B. Bexte, M. Bofinger, F. Hofmann, H. Jankowsky, T. Mette, MOCK,
Pluschi, A. Pliikat, Polo, R. Schwalm, P. Thulke, K. Weyershausen, F. Wössner, M. Zak

Ravensburger® Spiele Nr. 26 382 0



Het is toch niet te gelóóóóven!

Denk je dat je goed bezig bent, moet je met een waardeloze mintegel genoeg nemen.

Maar kalm blijven want het spel is nog niet ten einde.

De prijzen worden pas bij de finish uitgedeeld, nietwaar?

Zullen we nog eens zien wie hier de slimste is!

Hoe zeggen ze dat ook al weer: "wie het laatst lacht, lacht het best!"

Doel van het spel

Met geluk en handigheid proberen de spelers zoveel mogelijk plus- en gelukstegels te winnen en de mintegels te vermijden.

Vooraf de gelukstegels zijn begerenswaardig omdat die gekregen mintegels in plus- tegels veranderen.

De speler met de meeste punten aan het slot, is de winnaar.



Inhoud

32 looptegels:

8 plusstegels
18 mintegels
6 gelukstegels



1 starttegel (blauw)
1 doeltegel (oranje)



18 speelfiguren:

3 van elk in de kleuren rood, blauw, groen, geel, zwart en oranje



8 wachters



1 dobbelsteen



Vorbereiding

Voor het allereerste spel moeten de gestante onderdelen voorzichtig worden losgemaakt.

De starttegel, de looptegels en de doeltegel worden zoals afgebeeld als een parcours in het midden van de tafel neergelegd. De 8 wachters worden op de 6 gelukstegels en op de plustegels "+8" en "+7" geplaatst.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt in die kleur 3 speelfiguren (bij 2–4 spelers) respectievelijk 2 speelfiguren (bij 5–6 spelers), die op het blauwe startveld worden geplaatst.

De jongste speler is de startspeler. Hij krijgt de dobbelsteen.



Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie aan de beurt is, gooit de dobbelsteen en moet vervolgens een van zijn speelfiguren of een van de wachters verplaatsen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Een eigen speelfiguur kan te allen tijde verzet worden. Een wachter mag uitsluitend verzet worden als op de looptegel waarop hij staat nog ten minste een **willekeurige speelfiguur** staat. Deze speelfiguur mag dus ook van een medespeler zijn.

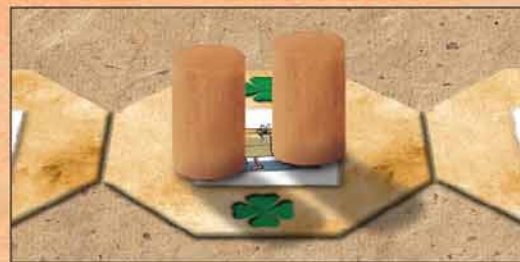
Staan er uitsluitend wachters op een looptegel dan mag geen van hen verplaatst worden.

Een figuur moet altijd precies evenveel velden vooruit gezet worden als het aantal gegooid dobbelsteenogen. Op een tegel mag een onbeperkt aantal speelfiguren en/of wachters staan.

Als een speelfiguur of een wachter op de doeltegel aankomt, vervallen de eventueel resterende dobbelsteenpunten.



De wachter mag door iedere speler (niet slechts door speler groen!) worden verplaatst.

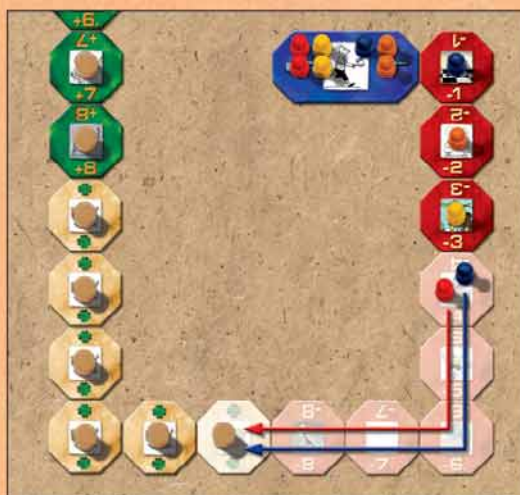


De wachter mag niet worden verplaatst

Een looptegel nemen

Wanneer een speelfiguur als laatste een looptegel verlaat, moet de betreffende speler deze tegel nemen en open voor zich neerleggen. Als de speelfiguur niet de laatste is, blijft de tegel gewoon liggen. Door het wegnemen van een tegel ontstaat een gat in het parcours. De speelfiguren springen tijdens het verloop van het spel gewoon over dit gat. Bij het tellen van de stappen telt het dus niet mee.

Voorbeeld van zetten:



Rood is aan de beurt en gooit "5". Hij verplaatst zijn speelfiguur naar de eerste gelukstegel. De tegel "-4" blijft liggen omdat er een blauwe speelfiguur achterblijft. Daarna gooit blauw eveneens "5". Ook deze speler verplaatst zijn speelfiguur naar de eerste gelukstegel. Omdat er nu op de "-4"-tegel geen andere figuur meer staat, moet hij deze tegel nemen. Blauw had in dit geval beter een van zijn andere speelfiguren kunnen verplaatsen.

Opmcrkingen:

1. Wanneer de gaten erg groot worden, kan het parcours, ter wille van het overzicht, verkleind worden.
2. Wanneer de allerlaatste speelfiguur over een looptegel is gelopen, kan deze tegel in de doos teruggelegd worden.



Oranje gooit "4". Hij zou nu met zijn speelfiguur van tegel "-2" naar tegel "-7" lopen of met een van zijn andere speelfiguren van de starttegel naar "-5" gaan. Beide opties wil hij niet. In plaats daarvan verplaatst hij de wachter van het eerste geluksveld vier tegels verder. Dat mag hij omdat op deze tegel speelfiguren van medespelers staan. Andere wachtters mag hij niet verplaatsen omdat die allemaal alleen op een tegel staan.

De waarde van de looptegels



Een plustegel levert evenveel punten op als de waarde aangeeft.



Een mintegel levert zoveel minpunten op als de waarde aangeeft.



Een gelukstegel verandert de waarde van de hoogste mintegel in een pluswaarde.

In het geval dat een speler meer gelukstegels dan mintegels heeft, vervallen de niet-gebruikte gelukstegels.

Eind van het spel

Het spel is ten einde wanneer de laatste speler met zijn laatste speelfiguur de doeltegel bereikt heeft. Een speler die sneller is, speelt zolang niet meer mee.

Alle spelers tellen de waarden van hun plus tegels (inclusief de door de gelukstegels positief geworden minwaarden) bij elkaar op.

De totale waarde van de eventueel resterende mintegels wordt daarvan afgetrokken.

Wie de meeste punten overhoudt, heeft gewonnen.



Varianten

Inmiddels heeft u de nodige spannende en zenuwlopende rondes achter de rug en u door euforie- noch noodlotsgevoelens laten beïnvloeden?

Dan hebben we hier nog enkele varianten voor nog meer spanning en plezier.

De basisregels blijven, op de volgende wijzigingen na, bestaan.

Variante 1

De 32 looptegels kunnen ook (tussen start- en doeltegel) anders neergelegd worden, bijvoorbeeld:

- eerst de "-1" tot "-8" dan de "+1" tot "+8", dan de gelukstegels en tot slot de "-1" tot "-10". De wachters worden op de plus tegels ("1" tot "+8") geplaatst.
- In plaats daarvan kunt u de gelukstegels ook helemaal aan het eind van het parcours, voor de doeltegel, leggen. De wachters worden op de plus tegels ("1" tot "+8") geplaatst.
- De 32 looptegels worden goed geschud en vervolgens vanaf de starttegel neergelegd, zodat een willekeurig parcours ontstaat. De wachters worden op de gelukstegels en op de "+8"- en "+7"-tegels geplaatst.

Variante 2

Wie "1" gooit, heeft 3 mogelijkheden: hij kan een van zijn speelfiguren of een wachter een tegel verder zetten of een tegel teruggaan of niets doen.

Variante 3

Zodra de laatste speelfiguur een looptegel achter zich laat, wordt deze tegel niet uit het spel genomen maar aan het eind van het parcours (direct voor de doeltegel) gelegd.

Variante 4

Het spel eindigt op het moment dat de eerste speler zijn laatste speelfiguur op de doeltegel plaatst. De andere spelers moeten de tegels waarop een van hun speelfiguren als enige staat, nemen en bij de puntentelling meetellen.

Variante 5

Het spel eindigt op het moment dat de voorlaatste speelfiguur de doeltegel heeft bereikt.

De speler wiens speelfiguur nog op het parcours onderweg is, krijgt de nog in het parcours liggende vrije mintegel (dus zonder wachter) met de hoogste waarde.

Deze tegel mag hij niet middels een gelukstegel veranderen in een plus tegel.



© 2005 Ravensburger Spieleverlag GmbH

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

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg