

**INHOUD:** 2 dobbelstenen, 1 spelbord met 10 verschuifbare blokjes genummerd van 2 tot 12 op de zijanten (1 en 7 bestaan niet).

## Doel van het spel

Speel als eerste alle cijfers aan jouw kant van het spelbord weg om te winnen.

## Voorbereiding

- De spelers kiezen hun spelniveau
- Elke speler kiest een kant van het spelbord.
- Elke speler gooit met de dobbelstenen om te bepalen wie er mag beginnen: de speler die het hoogste aantal ogen gooit, is speler ①. De speler links van hem is speler ②, enz.

## Het spelverloop

De speler die aan beurt is gooit beide dobbelstenen in het midden van het bord.

Hij drukt één of meer cijfers weg naargelang het gegooid aantal ogen en **zegt hardop welke bewerking** hij heeft gebruikt.

Daarna gooit hij opnieuw om verder te spelen, tot wanneer hij geen cijfers meer kan wegduwen.

- Wanneer hij **dubbel** gooit, mag hij 2 cijfers naar keuze indrukken
- Als de speler een **7 gooit**, eindigt de beurt (behalve wanneer dit in de eerste beurt van het spel gebeurt, dan mag hij opnieuw gooien)
- Als de speler alleen een cijfer met het aantal ogen **van 1 dobbelsteen** kan wegspelen, mag hij dit cijfer indrukken, maar eindigt daarna de beurt
- Als het gegooid aantal ogen **niet kan worden gebruikt** om 1 of 2 cijfers weg te spelen, eindigt de beurt

**De eerste speler die alle cijfers aan zijn kant van het bord heeft ingedrukt is de winnaar!**

*Opmerking: spelers mogen maximaal 3 cijfers per beurt indrukken.*

## 3 spelniveaus

Kies het niveau aan het begin van het spel.

### Niveau 1 (optellen)

De spelers tellen de cijfers van het spelbord op om tot het gegooid aantal ogen te komen.

*Bijvoorbeeld: er wordt een 5 en een 4 gegooid. De speler kan volgende cijfers indrukken om tot 9 te komen:*

- **9**
- *Of 5 en 4*
- *Of 4, 3 en 2, enz.*

### Niveau 2 (optellen en aftrekken)

De spelers mogen hun cijfers optellen en aftrekken om tot het gegooid aantal ogen te komen.

*Bijvoorbeeld: er wordt een 5 en een 4 gegooid. De speler kan volgende cijfers indrukken om tot 9 te komen:*

- *Dezelfde cijfers als op niveau 1*
- *Of 12 en 3 (want  $12-3=9$ ), enz.*

### Niveau 3 (optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen)

De spelers mogen optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen om tot de som of het product van het gegooid aantal ogen te komen.

Bij iedere beurt zijn er dus twee opties:

*Bijvoorbeeld: er wordt een 5 en een 4 gegooid,*

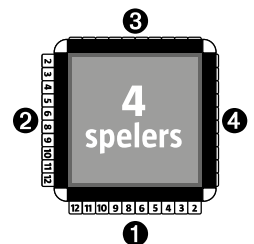
- *Optie 1: De speler kan volgende cijfers indrukken om tot 9 te komen (want  $5+4=9$ ):*
  - *Dezelfde cijfers als op niveau 1 en 2*
  - *Of 6, 3 en 2 (want  $6 \times 2 - 3 = 9$  of  $6 \times 3 \div 2 = 9$ )*
- *Optie 2: De speler kan volgende cijfers indrukken om tot 20 te komen (want  $5 \times 4 = 20$ ):*
  - *12 en 8 (want  $12+8=20$ )*
  - *Of 10, 4 en 2 (want  $10 \times 4 \div 2 = 20$ ), enz.*

## Aantal spelers

### Spel met 4 spelers

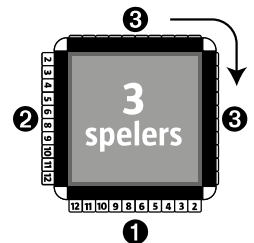
Spelers ① en ② starten met alle cijfers aan hun kant.

Wanneer het hun beurt is, proberen spelers ③ en ④ de cijfers die spelers 1 en 2 hadden ingedrukt terug te duwen.



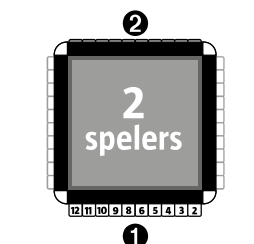
### Spel met 3 spelers

Het opzet is hetzelfde als voor een spel met 4 spelers. Het enige verschil is dat wanneer de beurt van speler 3 eindigt, speler ③ de plek van speler ④ inneemt en nog eens speelt.



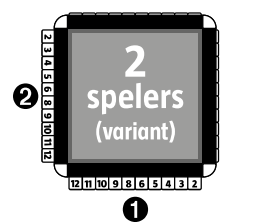
### Spel met 2 spelers

De spelers zitten tegenover elkaar aan het spelbord. De twee andere kanten van het spel worden niet gebruikt.



### Spel met 2 spelers (variant)

De spelers gebruiken naast elkaar liggende zijdes van het spelbord. Op deze manier worden er geen cijfers teruggeduwd door de tegenstander.



### Spel met 1 speler

Er wordt maar één kant van het spelbord gebruikt. De regels blijven hetzelfde, behalve de regel die stelt dat je spel eindigt wanneer je een 7 gooit: de speler mag gewoon verder spelen.

Wanneer de speler niet meer verder kan, eindigt het spel. Als hij alle cijfers heeft ingedrukt, is z'n score 0. Anders is de score de som van de cijfers die nog openstaan. Probeer zo laag mogelijk te scoren!