

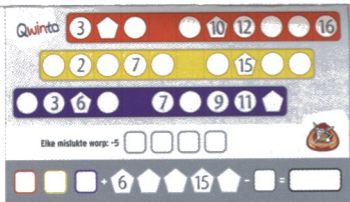
Iedere speler probeert op zijn scoreblad zoveel mogelijk getallen in te vullen in elk van de drie rijen. Hoe meer getallen je per rij hebt ingevuld, des te meer punten je krijgt. Daarnaast krijg je een lucratieve **bonus** wanneer je in **alle drie velden** van een kolom getallen hebt ingevuld.

## Getallen invullen

Je bent niet verplicht om de getallen in een bepaalde volgorde in te vullen. Je kunt bijvoorbeeld eerst rechts in de gele rij een getal invullen, dan in het midden van de paarse rij een getal, dan links in de paarse rij, dan helemaal rechts in de oranje rij en dan links in de gele rij iets invullen. Bij het invullen van de getallen moeten alleen de volgende twee spelregels in acht worden genomen:

- 1) Binnen de rij van een kleur** (horizontaal) moeten de getallen van links naar rechts steeds groter worden (elk getal mag slechts één keer voorkomen per rij). Tussen de ingevulde getallen mogen één of meer velden opengelaten worden die op een later moment (met de juiste getallen) ingevuld kunnen worden.
- 2) Binnen een kolom** (verticaal) mag ook geen enkel getal meerdere malen voorkomen. Dat geldt zowel voor de kolommen die uit twee velden bestaan als voor de kolommen die uit drie velden bestaan. De volgorde van de getallen in een kolom is vrij.

**Let op!** In elke rij tref je een leeg veld aan in de kleur van die rij. Dit veld moet gedurende het spel leeg blijven en telt nergens voor mee. In elk van de vijf verticale kolommen van drie velden tref je een bonusveld aan (in de vorm van een vijfhoek). Staat in elk van de drie velden van een kolom een getal geschreven, dan krijg je aan het einde van het spel het getal in het bonusveld als bonuspunten.



Tim heeft al enkele getallen ingevuld. In elke rij worden de getallen van links naar rechts steeds groter. In de kolommen (zowel die van 2 velden als die van 3 velden) komt geen enkel getal dubbel voor. Alles is correct!

**Opmerking:** In de gele rij kan Tim helemaal links alleen nog maar een 1 invullen. In de paarse rij kan hij tussen de 6 en de 7 geen enkel getal meer invullen. Dit is toegestaan, maar dat veld moet dus het verdere spel leeg blijven. Tim heeft twee kolommen van drie velden volledig met getallen gevuld en heeft de getallen van de bonusvelden onderaan als bonuspunten genoteerd.

## Spelverloop

Iedere speler krijgt een scoreblad en een potlood. Bepaal wie de eerste actieve speler is. De actieve speler voert de volgende actie uit:

De actieve speler kiest of hij met 1, 2 of 3 dobbelstenen wil gooien. Als hij ervoor kiest om met 1 of 2 dobbelstenen te gooien, dan is hij ook volledig vrij in de keuze in welke kleur dobbelstenen hij gebruikt.

Ruud is de actieve speler. Hij kiest ervoor om met twee dobbelstenen te gooien. Hij gebruikt hiervoor de paarse en de gele dobbelsteen.

De actieve speler gooit de dobbelstenen. Is hij tevreden met het resultaat dan houdt hij dit. Is hij niet tevreden met het resultaat dan mag hij eenmaal **alle** dobbelstenen, die hij in eerste instantie had gegooid, opnieuw gooien. De actieve speler telt vervolgens de ogen van alle gegooid dobbelstenen en zegt luid en duidelijk het totaal van de worp.

Ruud gooit de eerste keer een 2 en een 4. Dat bevalt hem niet. Tijdens zijn tweede poging gooit hij een 4 en een 5. Hij zegt luid en duidelijk het resultaat: 9!

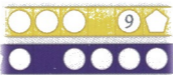


- Alle spelers mogen (maar zijn niet verplicht) het resultaat van de worp invullen in één van de velden op hun scoreblad. Het getal mag daarbij alleen ingevuld worden in een rij met dezelfde kleur van één van de dobbelstenen die gebruikt zijn deze beurt. Zolang de spelers zich houden aan de hiervoor genoemde spelregels (zie Getallen invullen) zijn zij verder vrij om te kiezen waar zij het getal invullen.

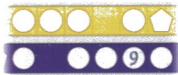
Omdat Ruud de paarse en gele dobbelstenen heeft gebruikt mag hij de 9 alleen in de gele of paarse rij schrijven.



Ruud schrijft de 9 in de gele rij.



Tim schrijft de 9 ook in de gele rij, maar iets verder naar rechts.



Sarah schrijft de 9 in de paarse rij.

**Let op!** Als de **actieve speler** het getal nergens kan of wil invullen is er sprake van een mislukte worp en moet hij dit aankruisen op zijn scoreblad. De niet-actieve spelers hoeven dit niet te doen.

Daarna wordt de volgende speler, met de klok mee, de nieuwe actieve speler. Ook hij voert de bovenstaande actie uit. Zo wordt er steeds verder gespeeld.

**Belangrijk!** Na het invullen van een getal moeten de spelers controleren of iedereen zich aan alle regels heeft gehouden bij het invullen. Als blijkt dat hierbij een fout gemaakt is, dan verbetert deze speler zijn fout en mag hij het getal alsnog ergens anders invullen (of vult hij dit nergens in). Wordt de fout pas in een volgende ronde ontdekt, dan gumt de speler het getal uit en zet een kruis in de veld. Tijdens dit spel mag de speler hier geen ander getal invullen. Als een speler iets op zijn scoreblad schrijft, mag hij dit bedekken met zijn hand. Daarna mag iedereen weer bij elkaar op het scoreblad kijken.

## Einde van het spel en puntentelling

Het spel eindigt direct nadat een speler **twee rijen** volledig heeft ingevuld. Ook eindigt het spel direct nadat een speler zijn **vierde mislukte worp** heeft aangekruist.

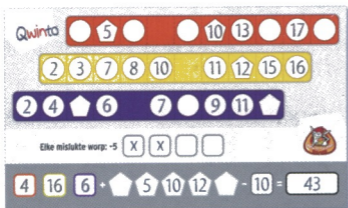
Allereerst noteert iedere speler de punten die hij in elk van de drie rijen heeft behaald:

- Is een rij **niet volledig** gevuld met getallen, dan telt elk ingevuld veld voor één punt.
- Is een rij **wel volledig** gevuld met getallen, dan krijgt de speler het getal dat uiterst rechts staat als puntenaantal.

Daarna noteert iedere speler de bonuspunten voor de vijf verticale kolommen:

- Is een kolom **niet volledig** gevuld met getallen, dan krijgt hij hiervoor geen bonuspunten.
- Is een kolom **wel volledig** gevuld met getallen, dan krijgt hij de bonuspunten uit het bonusveld.

De punten voor de drie rijen en de bonuspunten worden bij elkaar opgeteld. Trek daarvan 5 punten af voor elke mislukte worp. De speler die vervolgens de meeste punten heeft, is de winnaar van het spel.



In de oranje rij heeft Sarah 4 getallen ingevuld. Dat levert vier punten op. In de gele rij heeft zij alle velden ingevuld. Het meest rechtse getal in deze rij is 16. Daarmee scoort ze 16 punten voor de gele rij. In de paarse rij heeft ze 6 getallen ingevuld. Dat levert 6 punten op. Sarah heeft in drie

kolommen in alle drie velden een getal geschreven en daarvoor krijgt zij 5, 10 en 12 punten. Voor haar mislukte worpen krijgt Sarah 10 minpunten. De totaalscore van Sarah is 43 punten.

### Spelontwerp:

Uwe Rapp en Bernhard Lach

### Grafisch ontwerp:

Oliver Freudenreich

### Producent:

Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH

### Nederlandse vertaling:

Wesley Fechter

### Eindredactie:

Jeroen Hollander

### Projectmanager:

Jonny de Vries



© 2015 White Goblin Games

Noorderkijl 33

9571 AR 2e Exloërmond

www.whitegoblingames.nl