

# Gambler

Auteur: Breslow, Morrison & Terzian

Uitgegeven door FX, 1998

Een bluff- en gokspel voor 2 tot 6 personen vanaf 12 jaar.



## Spelmateriaal

- 10 dubbelzijdige spelborden
- 65 chips in drie kleuren
- 30 dobbelstenen
- 1 dobbelbeker

## Spelvoorbereiding

- De **spelborden** worden in een willekeurige volgorde als stapel in het midden geplaatst. Tip: voor de allereerste partij gebruik je best eerst het spelbord met een punt in de linker benedenhoek.
- Elke speler krijgt **evenveel dobbelstenen**. Alle dobbelstenen worden gebruikt. Enkel voor een partij met 4 spelers gaan 2 dobbelstenen terug in de doos.
- De **chips** worden klaar gelegd:
  - wit = 10 punten
  - geel = 50 punten
  - blauw = 100 punten
- Elke speler krijgt 3 witte en 1 gele chip.
- De dobbelbeker gaat naar de jongste speler die dan ook **startspeler** wordt.

## Spelverloop

De startspeler begint, daarna gaat het spel verder in uurwijzerzin. Wie aan de beurt komt, krijgt de dobbelbeker en voert de volgende handeling uit: Hij neemt **5 dobbelstenen** en dobbelt die alle gelijktijdig:

- Indien hij nog meer dobbelstenen bezit dan die 5 moet hij ze heel duidelijk aan de kant leggen, hij mag ze tijdens deze beurt niet gebruiken.
- Indien hij geen 5 dobbelstenen meer bezit, gebruikt hij slechts die dobbelstenen die hij nog heeft.
- Bezit hij geen enkele dobbelsteen meer als hij aan de beurt komt, dan kan hij niet spelen...

Aansluitend **moet** de speler - zover mogelijk - een passende dobbelsteen op het spelbord plaatsen. Hij mag nog meer passende dobbelstenen plaatsen als hij dat wil, maar is hier niet toe verplicht. Een passende dobbelsteen voldoet aan de volgende afspraken:

- Elk spelbord telt 6 rijen die uit 1 of meerdere hokjes bestaan. Op elk hokje mag slechts 1 dobbelsteen liggen met hetzelfde aantal ogen.
- In elke rij moet **eerst het meest linker** hokje bedekt worden, daarna het daarnaast liggende...
- In een rij met **zwarte** of **gele** sterren mag een dobbelsteen naar keuze in het eerste hokje gelegd worden. Alle andere dobbelstenen in die rij moeten dan hetzelfde aantal ogen hebben als de eerste in de rij.

- De rijen met **gemengde groene en rode** sterren duiden aan dat in die rij twee verschillende soorten dobbelstenen moeten gelegd worden. Maar elk kleur zorgt voor eenzelfde soort dobbelsteen. Er moeten dus twee verschillende soorten dobbelstenen geplaatst worden.
- De geplaatste dobbelstenen blijven op het bord liggen tot de ronde afgelopen is.

**Na de eerste worp** kan de speler beslissen om nog eens te gooien of om te stoppen.

- Speelt hij verder, dan gooit hij alle nog niet geplaatste dobbelstenen (die hij bij het begin van zijn beurt ter beschikking had) opnieuw. Eén passende dobbelsteen **moet** geplaatst worden, meerdere mogen geplaatst worden.
- Nu kan hij weer kiezen: stoppen of opnieuw dobbelen. In totaal moet hij dus minstens één keer dobbelen en mag hij hoogstens 5 keer per beurt de beker gebruiken. Maar telkens hij dobbelt, moet hij een dobbelsteen plaatsen.
- Wil een speler stoppen (wat dikwijls zinvol is tijdens het spelverloop), dan neemt hij alle niet geplaatste dobbelstenen terug bij zijn voorraad. Deze kan hij de volgende keer weer gebruiken.

Heeft een speler na een worp **geen enkele passende dobbelsteen**, dan eindigt zijn spelbeurt onvermijdelijk. Alle niet geplaatste dobbelstenen gaan terug naar zijn voorraad. Plaatst een speler op **het laatste hokje van een rij** een dobbelsteen, dan kan hij punten winnen of verliezen:

- bij een **gele** rij verdient hij die punten die in de rechter cirkel staan,
- bij een **rode** rij verliest hij die punten die in de rechter cirkel staan,
- winst of verlies wordt met chips via de bank betaald

Een **ronde** eindigt als het laatste vrije hokje van een spelbord bezet wordt. De bijhorende punten winst of verlies worden afgerekend. Daarna:

- worden alle dobbelstenen terug verzameld en over de spelers verdeeld zodat elke speler weer evenveel dobbelstenen ter beschikking heeft,
- wordt een nieuw spelbord omgedraaid en het oude wordt omgekeerd onder de stapel geschoven,
- de linkerbuur van de speler die de laatste dobbelsteen geplaatst heeft, begint de nieuwe ronde,
- alle chips die de spelers gewonnen hebben, behouden ze vanzelfsprekend

## Einde van het spel

Het spel eindigt, als een speler op het einde van een ronde 500 of meer punten bezit. Deze speler wordt de winnaar.

## Het "moet" en "mag" nog eens op rij:

Wie aan de beurt komt:

1. moet één keer - met hoogstens 5 dobbelstenen - dobbelen
2. moet één passende dobbelsteen plaatsen, indien mogelijk anders eindigt zijn beurt
3. mag meer dan één passende dobbelsteen plaatsen
4. mag meer dan één keer dobbelen (hoogstens 5 keer na elkaar) maar moet dan telkens minstens één passende dobbelsteen plaatsen zoniet eindigt zijn beurt

## Antwoorden op vaak gestelde vragen:

1. Chips mogen steeds gewisseld worden bij de bank.

2. Een speler die schulden heeft, en niet alles kan betalen, moet alles geven wat hij kan en het spel verder zetten met 0 punten.
3. Staan er op een spelbord meerdere rijen met sterren, dan worden die gescheiden van elkaar behandeld. De aard van de dobbelstenen tellen slechts mee per rij.
4. Een speler kan in eenzelfde spelbeurt meerdere rijen beëindigen en daar telkens voor beloond (of gestraft) worden.
5. Een speler moet geplaatste dobbelstenen laten liggen. Hij mag dus niet plaatsen en opnieuw gebruiken bij een volgende worp. Wil hij verder speler dan moet dat met de overblijvende dobbelstenen gebeuren.

Wie een ronde beëindigt, sluit daarmee ook zijn spelbeurt af.

Date Last Modified: 27-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief