

Dobbel- Schat

Dobbelen
om schatkisten en
waardevolle punten



Ravensburger

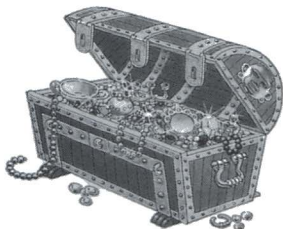
Dobbel-Schat

Ravensburger spel® Nr. 00 626 7

Een dobbel­spel voor 3 – 6 spelers vanaf 6 jaar.

Grafiek: Klaus Hermann

Inhoud: 24 schatkistkaarten
3 dobbelstenen
1 houten waakhond
spelregels



Doel van het spel

Het doel is, de meeste schatkisten te veroveren – steeds met de hoop dat ze ook erg waardevol zijn.

Vorbereiding

De schatkistkaarten worden goed geschud. Iedere speler krijgt een schatkistkaart, die hij dicht voor zich legt, d.w.z. de kant met de schatkist ligt naar boven.

De overige schatkistkaarten worden eveneens dicht, als stapel in het midden gelegd.

De waakhond staat in het begin van het spel bij de stapel schatkistkaarten in het midden.






Spelregels

De jongste speler mag beginnen. Er wordt volgens de wijzers van de klok en met alle drie de dobbelstenen tegelijk gegooid.

De zijden van de dobbelstenen geven aan, waarvandaan de speler andere schatkistkaarten mag pakken. De speler pakt de kaarten en legt ze dicht voor zich neer. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Het is belangrijk dat de schatkistkaarten tijdens het spel **niet** mogen worden omgedraaid. Het geheim van de waarde van de schatkistkaarten wordt pas aan het einde van het spel bekend gemaakt.

De zijden van de dobbelsteen betekenen:

-  Bij de linker buurman een schatkistkaart pakken
-  Bij de rechter buurman een schatkistkaart pakken
-  Van de stapel in het midden een schatkistkaart pakken
-  Bij een willekeurige speler een schatkistkaart pakken
-  De waakhond pakken. Zolang een speler deze hond heeft, is hij beschermd tegen het afpakken van kaarten door de andere spelers. Er mogen geen schatkistkaarten bij hem worden weggehaald.

Voorbeeld

Een speler gooit de combinatie   

De punten van de dobbelstenen betekenen, dat de speler bij zijn **rechter buurman** twee schatkistkaarten en **van de stapel in het midden** één schatkistkaart mag pakken. Heeft zijn rechter buurman echter nog maar een of hele-

maal geen schatkist, dan heeft de speler pech gehad. Hij krijgt in dit geval slechts één resp. helemaal geen schatkistkaart van zijn **rechter buurman**, hij krijgt wel een schatkistkaart uit het midden.

Einde van het spel

Het spel is ten einde, zo gauw de laatste schatkistkaart uit het midden wordt gepakt.

Nu draaien alle spelers hun schatkistkaarten om, en iedere speler telt de punten op zijn kaarten bij elkaar op. Winnaar is de speler die de meeste punten heeft.

In de volgende speelronde begint de speler die het laagste aantal punten had.

Tip

De spelers kunnen voordat het spel begint afspreken, dat de verliezer van de ronde een opdracht moet vervullen. Zo'n opdracht kan b.v. zijn: een lied zingen, kopje duikelen

.....

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger BV, Amersfoort



257794