

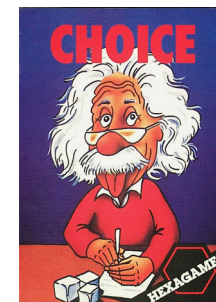
Choice

SOMMENTABEL

-100p				x1	x2	x3	x4	x5	x6	min	plus	
2											100p	
3											70p	
4											60p	
5											50p	
6											40p	
7											30p	
8											40p	
9											50p	
10											60p	
11											70p	
12											100p	
totaal van de min en plus kolom:												
eindscore:												

RESTTABEL

	1	2	3	4	5	6	7	8
	1	2	3	4	5	6	7	8
	1	2	3	4	5	6	7	8



DOBBELWORPEN

1)	16)
2)	17)
3)	18)
4)	19)
5)	20)
6)	21)
7)	22)
8)	23)
9)	24)
10)	25)
11)	26)
12)	27)
13)	28)
14)	29)
15)	30)

Doel van het spel

Maak de beste dobbelsteencombinaties om zoveel mogelijk punten te scoren.

Vorbereiding

De leerlingen kunnen in groepjes van drie of vier spelen.
Geef elke groep vijf gewone dobbelstenen.
Elke leerling krijgt één scoreformulier.

Spelverloop

Iemand (later iedereen om de beurt) gooit de vijf dobbelstenen en rangschikt ze van klein naar groot in het midden van de tafel.
Iedereen moet nu deze dobbelsteenworpen invullen in de eerste kolom 'Wat is er gedubbeld?'.
Vervolgens moet iedereen op zijn eigen formulier twee sommen maken met vier van de vijf dobbelstenen. Deze twee berekeningen worden in de kolom 'Welke twee sommen?' ingevuld: b.v. '4+6=10' en '3+4=7'.

De resultaten zelf (in dit voorbeeld 10 en 7) moeten vervolgens elk één keer doorstreept worden in de 'Sommentabel'.

De vijfde - niet gebruikte - dobbelsteen is de restdobbelsteen.
Deze restwaarde wordt in de kolom 'Rest?' ingevuld.

Bovendien moet deze rest nog eens ingevuld worden in het eerste vakje van de aparte 'Resttabel' en wordt het eerste vakje ernaast doorstreept als teken dat deze rest al één keer werd gebruikt.

De volgende speler gooit nu alle dobbelstenen opnieuw, rangschikt ze van klein naar groot en elke speler vult nu de tweede lijn op zijn formulier in.

Maar let op!

Elke speler heeft recht op slechts drie verschillende resten. Indien eenzelfde restdobbelsteen opnieuw gebruikt wordt, moet het volgende vakje naast deze rest doorstreept worden in de resttabel.

Indien een speler reeds drie restwaarden gekozen heeft, is hij verplicht om één van deze drie getallen als rest aan te duiden indien de dobbelstenen deze tonen.

Indien de dobbelstenen geen enkele van de drie gekozen restwaarden tonen, heeft de speler geluk. In dit geval, maakt hij met vier dobbelstenen twee sommen en de vijfde dobbelsteen valt dan gewoon weg.

Einde van het spel

Als een speler het laatste vakje van één van zijn resten doorstreept, eindigt het spel voor die speler. Hij kan niet verder meer meespelen. Hij mag wel nog dobbelen en meekijken of de andere spelers correct spelen.

Punten scoren

Als een speler moet stoppen, berekent hij zijn score als volgt:

Elke som (van 2 tot 12) die minder dan vijf keer gebruikt werd (eerste vier vakjes), scoort -100 punten (dus negatief).

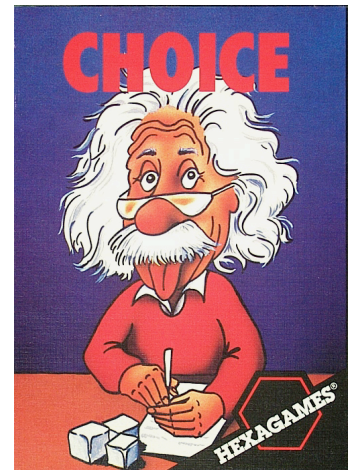
Elke som die vijf of meer keer gebruikt werd, scoort positief. Je telt het aantal vakjes rechts van de dikke lijn en vermenigvuldigt dit met de waarde van die som (zie tabel).

Maak nu de som van de negatieve punten en de som van de positieve punten en vul dit onderaan in de tabel in.

De som van deze tussenresultaten bepaalt je eindscore.

Winnaar

De speler met de hoogste eindscore, wint het spel.



Choice – werkblad

	Wat is er gedobbeld?					Welke twee sommen?				Rest?
1						+	=	+	=	
2						+	=	+	=	
3						+	=	+	=	
4						+	=	+	=	
5						+	=	+	=	
6						+	=	+	=	
7						+	=	+	=	
8						+	=	+	=	
9						+	=	+	=	
10						+	=	+	=	
11						+	=	+	=	
12						+	=	+	=	
13						+	=	+	=	
14						+	=	+	=	
15						+	=	+	=	
16						+	=	+	=	
17						+	=	+	=	
18						+	=	+	=	
19						+	=	+	=	
20						+	=	+	=	
21						+	=	+	=	
22						+	=	+	=	
23						+	=	+	=	
24						+	=	+	=	
25						+	=	+	=	
26						+	=	+	=	
27						+	=	+	=	
28						+	=	+	=	
29						+	=	+	=	
30						+	=	+	=	

Choice – scoreblad

RESTTABEL

	1	2	3	4	5	6	7	8
	1	2	3	4	5	6	7	8
	1	2	3	4	5	6	7	8

SOMMENTABEL

					-100p	x1	x2	x3	x4	x5	x6	min		plus
2													100p	
3													70p	
4													60p	
5													50p	
6													40p	
7													30p	
8													40p	
9													50p	
10													60p	
11													70p	
12													100p	
totaal van de min en plus kolom:														
eindscore:														

Choice - scoreblad

Somentabel

	-100p	x1	x2	x3	x4	x5	x6	-		+
2									100p	
3									70p	
4									60p	
5									50p	
6									40p	
7									30p	
8									40p	
9									50p	
10									60p	
11									70p	
12									100p	

Resttabel

Totaal

Choice - scoreblad

Somentabel

	-100p	x1	x2	x3	x4	x5	x6	-		+
2									100p	
3									70p	
4									60p	
5									50p	
6									40p	
7									30p	
8									40p	
9									50p	
10									60p	
11									70p	
12									100p	

Resttabel

Totaal

Choice

Auteur: Sid Sackson

Uitgegeven door Hegagames, 1989

Combineer, reken en daag voortdurend de vijf gewone dobbelstenen uit voor 1 of meer spelers vanaf 10 jaar.

Spelmateriaal

- een dobbelsteendoos met vijf gewone dobbelstenen
- een speciale notitieblok
- een potlood

Spelidee

Het is misschien moeilijk te geloven maar toch is het de waarheid: vijf dobbelstenen die gevangen zitten in een doorzichtige schuddoos zorgen voor een vlot spel met klasse. Het voortdurend maken van de nodige (verscheurende) keuzes is bij 'Choice' het hoofddoel voor de deelnemende (één of meerdere) spelers. Elke speler vormt na een 'worp' steeds twee dobbelsteenparen waarvan hij telkens de som maakt. Deze beide sommen noteert hij daarna op zijn notitieblaadje evenals de waarde van de overblijvende dobbelsteen. Doel van het spel is een zo hoog mogelijk puntenaantal te verzamelen voordat één van de getalwaarden in de tabel met 'vijfde dobbelsteenwaarden' voor de achtste keer wordt aangestreept.

Verklaring van de begrippen op het notitieblaadje

- punten = de waarde die aan een bepaalde dobbelsom toegekend is
- som = de som van de twee dobbelstenen in een paar
- sommenlijst = hier worden de gekozen dobbelsommen aangekruist en dit van links naar rechts
- resultaat = hier wordt per som de uiteindelijke score verrekend en onderaan opgeteld
- vijfde dobbelsteen = hier worden maximaal drie getalwaarden voor de overblijvende vijfde dobbelsteen genoteerd en aangekruist.

Voorbereiding

- Elke speler neemt een blaadje en een potlood.
- Een willekeurige speler begint door het schudden van de dobbelsteendoos.
- Nadat elke speler de gekozen sommen en de vijfde dobbelsteen heeft aangekruist, schudt de volgende speler de doos. Ditzelfde wordt in wijzerzin herhaald.

Spelverloop

- Elke speler moet een worp voor zichzelf ontleden en zijn besluiten op zijn blad aankruisen. Met de vijf dobbelstenen stelt elke speler twee paren samen waarvan hij telkens de som maakt. Beide gekozen sommen worden in het meest linkse nog vrije vakje naast de bijpassende som aangekruist. Zo ook moet de waarde van de overblijvende vijfde dobbelsteen naast de passende getalwaarde in de kolom 'vijfde dobbelsteen' aangekruist worden.
- Opgelet: elke dobbelsteen mag slechts één keer gebruikt worden, ofwel binnen een som, ofwel als vijfde dobbelsteen.
- De vijfde dobbelsteen:
 - Elke speler mag zelf de drie verschillende waarden voor zijn vijfde dobbelsteen bepalen. Bij de eerste worp is dat automatisch de waarde van de niet gebruikte vijfde dobbelsteen. Deze getalwaarde wordt dan in het eerste vakje genoteerd en het eerste hokje ernaast wordt aangestreept (zie ook figuur 1).
 - Een speler mag tijdens het volledige spel slechts drie verschillende getalwaarden kiezen. Zolang een speler nog niet alle getallen heeft ingevuld, kan hij dus nog steeds beslissen of hij een reeds vermeld getal verder aankruist of een nieuw getal noteert en aankruist.
 - Zodra de drie getallen gekozen en vermeld zijn, heeft een speler minder keuze. Enkel als een dobbelsteenworp meerdere van deze getalwaarden toont, kan de speler kiezen welk

getal hij aanstreept. Is er slechts één van de drie mogelijke 'vijfde dobbelstenen' aanwezig, dan moet deze automatisch gekozen worden. Deze getalwaarden kunnen dan logischerwijs ook niet meer gebruikt worden bij het vormen van de twee paren.

- Bevat een dobbelworp geen enkele van de vermelde vijfde dobbelsteenwaarden, dan heeft de speler geluk en moet hij niets aanstrepen in deze kolom. Hij kan zijn twee sommen dan volledig vrij bepalen. Zo'n 'vrijworp' kan echter enkel voorkomen als de drie verschillende vijfde dobbelsteenwaarden reeds gekozen zijn!

Einde van het spel

Het spel eindigt meestal niet voor elke speler op hetzelfde moment. Zodra een speler één van zijn vijfde dobbelsteenwaarden voor de achtste keer aanstreept, eindigt voor hem het spel. Andere deelnemers spelen dan nog verder tot ook zij aan deze voorwaarde voldoen.

Puntentelling

- Voor elke som die slechts 1 tot 4 keer werd aangekruist, 'ontvangt' de speler 200 minpunten. Hij noteert deze in het rechtergedeelte van de kolom resultaat.
- Elke som die precies 5 keer werd aangekruist, levert 0 punten op.
- Pluspunten verdient een speler enkel als een som dus meer dan 5 keer werd gekozen.
- Als alle 10 de hokjes naast een som werden aangestreept, mag deze som wel nog gekozen worden maar kan hij niet meer aangekruist worden. Per som kan de bijbehorende puntenwaarde maximaal slechts vijf keer behaald worden.
- Na het einde van een spel berekend elke speler per som zijn eindtotaal en noteert deze in de passende vakjes. Daarna worden zowel de plus- als de minpunten per kolom berekend en onderaan genoteerd. Uiteindelijk worden de minpunten van de pluspunten afgetrokken.
- Het aantal pluspunten wordt als volgt bepaald: elk aangekruist vakje voorbij de centrale vijfde kolom, wordt vermenigvuldigt met de puntenwaarde vooraan de rij.
 - *Voorbeeld: De som '8' werd negen keer aangekruist. De bijbehorende puntenwaarde bedraagt 40 punten. $9 \cdot 40 = 360$. D.w.z. dat de 40 punten vier keer behaald worden. De score van de rij '8' is dus 360 punten.*

Einddoel

- Bij meerdere spelers wint de speler met de hoogste som. Behaalt niemand een positieve score, dan wint de speler met de minste minpunten.
- Speelt iemand alleen, dan probeert hij steeds weer zijn record te verbeteren. Daarbij is een negatief puntensaldo op het eind steeds een nederlaag.

Een volledig uitgewerkt voorbeeld staat in het spelregelboekje op de laatste drie pagina's.



Date Last Modified: 09-11-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief