

MEMO DICE

SPEELMATERIAAL

10 bekers (3 rode, 3 blauwe, 3 zwarte en 1 gouden)



4 pionnen in de kleuren wit, paars, oranje en groen



1 speelbord

9 dobbelstenen met in totaal 54 verschillende plaatjes



KORT SPELOVERZICHT

Eén voor één worden de dobbelstenen geworpen en met een beker van de corresponderende kleur afgedekt. Onthoud de plaatjes op de dobbelstenen en hun volgorde goed om zo als eerste 20 punten te scoren.

VOORBEREIDING

Leg de dobbelstenen, het speelbord en de bekers klaar voor gebruik. Iedere speler kiest een pion en zet deze op het startveld met de "1". Het speelbord dient om de score bij te houden.

SPELVERLOOP

Bepaal een startspeler door loting. Daarna wordt met de klok mee gespeeld.

DOBBELSTENEN AFDEKKEN

De speler die aan de beurt is, neemt een dobbelsteen naar keuze en werpt deze. Hij legt de dobbelsteen midden op tafel zodat iedereen het geworpen plaatje goed kan zien.

Nadat iedereen voldoende tijd heeft gehad om het plaatje te onthouden, wordt de dobbelsteen afgedekt met een beker van dezelfde kleur als die van het geworpen plaatje.



Linda heeft de rode paraplu geworpen. Nadat alle spelers de tijd hebben gehad om het plaatje te onthouden, dekt ze de dobbelsteen met een rode beker af.



Nu is de volgende speler aan de beurt. Hij kiest op zijn beurt een dobbelsteen, werpt deze en legt de dobbelsteen naast de beker met de eerste dobbelsteen. Ook deze dobbelsteen wordt daarna met een passende beker afgedekt. Leg alle dobbelstenen (en bekers) zo neer dat ze een rij vormen.



Nora heeft de blauwe olifant geworpen. Ze legt de dobbelsteen naast de rode beker van net en dekt haar dobbelsteen nu met een blauwe beker af.



Dit gaat zo door totdat één van de volgende situaties optreedt:

- Een speler werpt een kleur waarvan geen beker meer is. Hij dekt de dobbelsteen dan met de **gouden beker** af.
- De laatste dobbelsteen werd geworpen. Deze wordt altijd met de **gouden beker** afgedekt.

Zodra de gouden beker is gebruikt, is het afdekken van dobbelstenen direct afgelopen.



Linda heeft de rode schildpad geworpen. De drie rode bekers zijn echter al eerder in de ronde gebruikt. Daarom neemt Linda de gouden beker. Ze dekt er de rode schildpad mee af en beëindigt zo het afdekken van dobbelstenen.

DOBBELSTENEN WEER ZICHTBAAR MAKEN

De speler die de laatste dobbelsteen met de gouden beker heeft afgedekt, begint nu met het weer zichtbaar maken van de dobbelstenen. Hij probeert zich te herinneren welke plaatjes er zijn afgedekt en in welke volgorde.

Daartoe moet hij het plaatje noemen waarvan hij denkt dat het zich onder de eerste beker bevindt. Ter controle tilt hij **daarna** de beker op om te zien of hij gelijk had.

Heeft hij gelijk, dan mag hij als beloning de beker nemen en naar de volgende beker doorgaan.



Paraplu!



Linda mag beginnen met het zichtbaar maken van de dobbelstenen. Nu zal blijken of ze de plaatjes goed heeft onthouden. Ze wijst naar de eerste beker en zegt: "Paraplu!". Ter controle tilt ze de beker op. Ze mag de beker nemen omdat ze gelijk heeft.

Heeft de speler het niet bij het rechte eind of kan hij zich het plaatje niet meer herinneren, dan krijgt de volgende speler met de klok mee de betreffende beker. Deze speler mag nu op zijn beurt proberen om de plaatjes onder de resterende bekers te noemen.



Ventilator!



Linda heeft het eerste plaatje goed onthouden en mag nu door naar de tweede beker. Ze zegt nu: "Ventilator!". Ter controle tilt ze de beker op. Deze keer heeft ze het fout. Ze moet de beker aan de volgende speler geven, die nu aan de beurt is en met de zwarte beker doorgaat.

PUNTEN SCOREN

Zodra alle dobbelstenen weer zichtbaar zijn en de bekers zijn verdeeld, scoren de spelers punten.

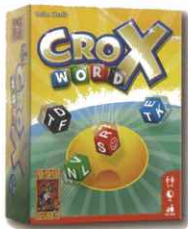
Elke rode, blauwe of zwarte beker die een speler heeft verzameld, levert **1 punt** op. De gouden beker geeft **2 punten**.

Iedere speler zet zijn pion op het speelbord zoveel velden vooruit als het aantal door hem gescoorde punten. Heeft geen van de spelers 20 of meer punten, dan start een nieuwe ronde. De speler die de gouden beker had, is startspeler in de volgende ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als één van de spelers 20 of meer punten heeft. Hij wint het spel. Hebben in een ronde meer spelers veld 20 bereikt of zijn ze die gepasseerd, dan wint de speler met de meeste punten. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.

KENT U DEZE OOK?



© 2017 AMIGO
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Haim Shafir
Illustraties: Marina Zlochin & Markus
Wagner
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in China

