

Last Chance

Auteurs: McGuire Brothers

Uitgegeven door Ravensburger, 1994

Een dobbel- en gokspel waar alles draait om (veel) geld... (3 tot 6 spelers vanaf 12 jaar).

Vertaald in het Nederlands door [Hendrik Cornilly](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar pnotebaert@unicall.be.

Doel

De speler die uiteindelijk het meeste geld heeft én minstens één dobbelkaart bezit, wint het spel.

Vorbereiding

- Elke speler ontvangt een tipsteen en 800.000,- startkapitaal.
- (5 x 10.000,- / 5 x 50.000,- / 5 x 100.000,-)
- Uit de stapel dobbelkaarten (36 stuks) worden willekeurig 7 kaarten getrokken en omgekeerd als stapel in het midden van de tafel geplaatst. (Overige kaarten terug in de doos leggen.)
- Eén speler wordt als bankier aangeduid.

Betekenis van de dobbelkaarten

- de te gooien dobbelcombinatie:
 - ofwel zijn alle dobbelstenen bepaald
 - ofwel is de keuze deels vrij: 'Longdrinks' en 'Cocktails' (= jokers)

vb.: Getoonde combinatie : 1x2 - 1x4 - 3xLongdrink. De drie Long drinks mogen om het even welke drie gelijke stenen zijn (zowel drie enen, tweeën, ... als zessen !)

- **het maximaal aantal pogingen** dat men heeft om vertrekkende van een beginsituatie de gevraagde dobbelcombinatie te gooien
- **de premie** die de speler ontvangt na het 'kraken' van de kaart (= het voltooien van de dobbelcombinatie)

Spelverloop

1. De startspeler draait de bovenste kaart om en gooit met alle dobbelstenen. Dit is de startcombinatie.
2. Bieden om te mogen spelen: verloop van de veiling:
 - het bieden gebeurt in een willekeurige volgorde
 - elk bod verhoogt het vorige met 10.000,- (je kan niet méér bieden dan

je bezit !)

- een bod mag gevolgd worden door : "éénmaal, andermaal, ... verkocht" (maar dit mag niet te snel of onduidelijk gezegd worden)
- de hoogste bieder 'koopt' als het ware de kans om de dobbelcombinatie te spelen (= kraken). Deze speler (= kraker) legt zijn inzet naast de open dobbelkaart.

3. Big Chance:

Elke andere speler kan (mag, moet niet) nu gokken op de 'kraker'. Hij kiest hiervoor een bedrag tussen 10.000,- en 100.000,- en legt dit voor zich. Daarbovenop plaatst hij zijn tipsteen:

- klavertje-vier zichtbaar = het zal de kraker lukken
- klavertje-vier onzichtbaar = de kraker mislukt in zijn poging.

4. Poging tot kraken:

De speler probeert in het maximaal aantal beurten de dobbelsteencombinatie samen te stellen en kiest bij elke beurt zelf hoeveel dobbelstenen hij hergooit.

HET LUKT:

- hij krijgt zijn totale inzet terug
- hij ontvangt de aangeduide premie van de bank
- hij legt de gekraakte dobbelkaart bij zich

HET LUKT NIET:

hij verliest zijn inzet aan de bank

5. Afrekenen 'Big Chance':

elke gedane gok wordt beoordeeld:

- bij een juiste gok behoudt de speler zijn inzet en krijgt eenzelfde bedrag uitbetaald door de bank.
- bij een foute gok verliest de speler zijn inzet aan de bank.

Een nieuwe ronde

1. Indien de dobbelkaart gekraakt werd:

- De speler links van de startspeler draait een nieuwe dobbelkaart om en gooit de nieuwe begincombinatie. Hierop wordt geboden enz.
- Opmerkingen
 - Elke speler zal dus minstens één keer de begincombinatie mogen samenstellen.
 - Indien de begincombinatie toevallig overeenkomt met de gevraagde dobbelcombinatie ontvangt de speler die daarin slaagde onmiddellijk de dobbelkaart én de vermelde premie!

2. Indien de dobbelkaart niet gekraakt werd:

De laatste dobbelsteencombinatie van de vorige ronde vormt de uitgangspositie voor een nieuwe ronde. Iedereen kan opnieuw bieden om

deze kaart te mogen kraken. Verder verloopt alles zoals hierboven.

Opmerking: LAST CHANCE

- Elke speler die te weinig geld heeft om nog mee te bieden kan éénmaal een ultieme kans wagen (= Last Chance). Hierbij onderbreekt hij het bieden door het roepen van 'Last Chance'. Deze speler wordt dan automatisch de kraker en zet daarbij al zijn geld in (ook al is dit minder of meer dan het laatste gedane bod !).
- Kraakt hij de kaart, dan behoudt hij zijn inzet vermeerderd met de premie; faalt hij, dan verliest hij al zijn geld en kan dus niet meer meedoen !
- Elke speler kan slechts éénmaal van deze regel gebruik maken.

Einde van het spel

Na het kraken van de zevende kaart telt elke speler die minstens één dobbelkaart bezit zijn geld. De speler met het hoogste bedrag wint.



pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief