

CLEVER

SPEELMATERIAAL

-  1 scoreblok
-  6 dobbelstenen
-  4 viltstiften
-  De spelregels

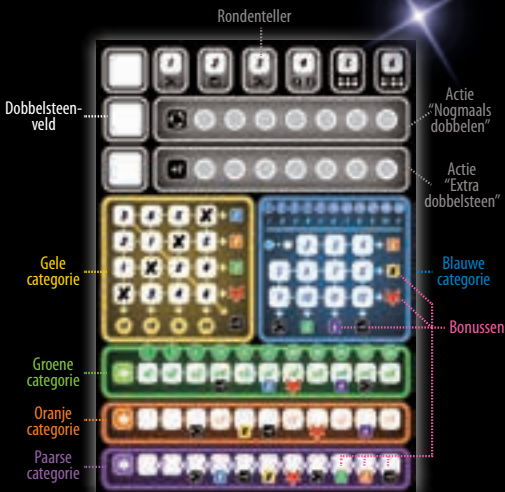


KORT SPELOVERZICHT

Elke speler probeert op zijn eigen vel door het handig inzetten van dobbelstenen zoveel mogelijk punten in de 5 verschillende (met een kleur aangegeven) categorieën te scoren. Hij moet zijn dobbelstenen slim kiezen om ook in volgende beurten voldoende keuze te hebben. Het is daarnaast belangrijk om de worpen van de andere spelers niet uit het oog te verliezen. Wie na een bepaald aantal ronden de meeste punten heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING

Iedere speler krijgt een vel van het scoreblok en een viltstift. De slimste speler krijgt de 6 dobbelstenen en een bepel.



SPELVERLOOP

Het spel gaat over vier (bij 4 spelers), vijf (bij 3 spelers) of zes (bij 1 of 2 spelers) ronden.



Acties of bonussen die de spelers aan het begin van de betreffende ronde krijgen.

Aan het begin van elke ronde streept iedere speler voor zich het huidige rondenummer door en krijgt daarvoor in ronden 1-3 de onder het rondenummer **afgebeelde actie** en in ronde 4 **één van beide bonussen** (zie **Acties of Bonussen** voor verduidelijkingen).

De actieve speler

De speler die momenteel alle dobbelstenen voor zich heeft, is de **actieve speler**. Hij werpt alle 6 dobbelstenen en kiest er **één**, die hij zonder het resultaat ervan te veranderen op één van zijn 3 dobbelsteenvelden legt:



Afhankelijk van de kleur van de gekozen dobbelsteen, moet de speler de waarde van die dobbelsteen in de categorie van de betreffende kleur invullen of aankruisen (zie het **speelveld**).



De **witte dobbelsteen** is een **kleurenjoker** en mag voor een kleur naar keuze worden ingezet.



Daarna legt de speler **alle dobbelstenen die een lagere waarde tonen** dan de door hem gekozen dobbelsteen op het in de doos afgebeelde **zilveren dienblad**. Kiest

een speler de dobbelsteen met de laagste waarde, dan legt hij geen dobbelstenen op het zilveren dienblad.



Dobbelstenen die op het zilveren dienblad liggen, kunnen door de actieve speler niet meer worden gebruikt (uitzondering: zie Extra dobbelsteen).

De speler **werpt de overgebleven** dobbelstenen nu een **tweede keer**. Hij kiest opnieuw een dobbelsteen, legt deze op een leeg dobbelsteenveld en vult de waarde ervan in de met de kleur van de dobbelsteen overeenkomende categorie op zijn speelvel in. Alle dobbelstenen met een **lagere** waarde dan die van de juist gekozen dobbelsteen legt hij weer op het zilveren dienblad.

Daarna **werpt** hij de overgebleven dobbelstenen een **derde keer** en voert hij de hierboven beschreven acties nogmaals uit. Daarna legt hij **ALLE overgebleven** dobbelstenen die niet op zijn speelvel liggen op het zilveren dienblad.

Let op: kiest de actieve speler (te) vroeg voor een dobbelsteen met een hoge waarde, dan kan het voorkomen dat hij geen dobbelstenen meer heeft voor een volgende worp (omdat deze allemaal op het zilveren dienblad liggen). In dat geval doet hij minder dan 3 worpen. Het spreekt voor zich dat een speler dat probeert te voorkomen.

Voorbeeld:

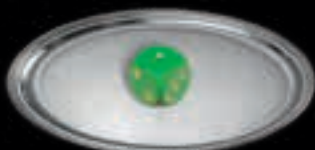
1) Erik is de actieve speler en werpt alle 6 dobbelstenen:



2) Hij kiest de paarse dobbelsteen, legt deze op een leeg dobbelsteenveld en vult de 3 in de paarse categorie op zijn speelveld in:



3) Erik legt alle dobbelstenen met minder dan 3 ogen op het zilveren dienblad:



4) Erik doet nu zijn tweede worp met de 4 overgebleven dobbelstenen:



5) Hij kiest de witte jokerdobbelssteen, legt deze op een leeg dobbelsteenveld en kiest ervoor om de 4 ook in de paarse categorie in te vullen:



6) Hij legt daarna alle dobbelstenen met minder dan 4 ogen op het zilveren dienblad:



7) Erik heeft voor zijn derde worp alleen nog de oranje dobbelsteen over. Hij werpt een 3 en legt de dobbelsteen op het laatste lege dobbelsteenveld. Daarna vult hij de 3 in de oranje categorie op zijn speelveld in.



De passieve spelers

Pas als de **actieve speler 3 dobbelstenen** op zijn **speelveld** heeft gelegen of niet meer kan dobbelen omdat alle overgebleven dobbelstenen op het zilveren dienblad liggen, **zijn de andere spelers aan de beurt**. Deze spelers noemen we in het vervolg de **passieve spelers**.

Alle passieve spelers krijgen nu de dobbelstenen die op het zilveren dienblad liggen "geserveerd". **Iedere passieve speler kiest daaruit 1 dobbelsteen** en vult de waarde ervan in de met de kleur van die dobbelsteen overeenkomende categorie op zijn speelveld in. De passieve spelers doen dat **tegelijktijd**, waarbij de gekozen dobbelstenen **op het dienblad blijven liggen**. Daardoor kunnen **meerdere spelers dezelfde dobbelsteen kiezen**.

Hebben alle passieve spelers een dobbelsteen gekozen en de waarde ervan ingevuld, dan is de speler links van de actieve speler aan de beurt. Hij krijgt alle 6 dobbelstenen, werpt deze en voert de hierboven beschreven acties uit.

Een ronde is afgelopen als iedere speler één keer de actieve speler is geweest.

Het speelveld

De spelers kunnen geworpen resultaten in de 5 overeenkomstige gekleurde categorieën invullen. Per dobbelsteen mag een speler altijd maar 1 veld invullen of aankruisen.

Drie categorieën (groen, oranje en paars) tonen een pijl aan de linkerkant. Dat betekent dat in zo'n rij aan de linkerkant met invullen en aankruisen moet worden begonnen. Een speler moet binnen een rij van links naar rechts verdergaan zonder een veld over te slaan.

In de twee categorieën zonder pijl (geel en blauw) mag een speler het betreffende resultaat naar believen aankruisen, ongeacht waar het zich bevindt.



De witte dobbelsteen

De **witte dobbelsteen** is een kleurenjoker en mag als gele, groene, oranje of paarse dobbelsteen worden gebruikt. Een speler mag de witte dobbelsteen ook met een blauwe combineren en zo de som van de 2 dobbelstenen in de blauwe categorie aankruisen (zie **De blauwe dobbelsteen**).

De gele dobbelsteen

Een speler moet de **gele dobbelsteen** in de **gele categorie** invullen. Hij kruist daartoe eenvoudigweg het geworpen resultaat in deze categorie aan. Elk resultaat komt tweemaal voor. Hij mag echter per dobbelsteen maar één van beide aankruisen. In deze categorie mogen de cijfers in willekeurige volgorde worden aangekruist.

Zodra een speler een kolom volledig heeft aangekruist, omcirkelt hij het zwarte getal in de ster onder de betreffende kolom. Dit zijn de punten die hij heeft verdiend. We leggen de bonussen aan de rechterkant later uit.

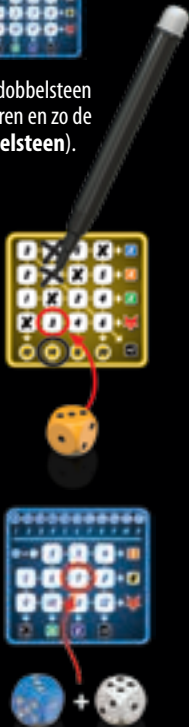
Punten aan het einde van het spel: de speler telt alle omcirkelde getallen bij elkaar op.

De blauwe dobbelsteen

In deze categorie mag een speler (net als in de gele categorie) de getallen in willekeurige volgorde aankruisen. Kiest de speler voor de **blauwe dobbelsteen**, dan telt hij **de waarde van de witte dobbelsteen** bij die van de blauwe op (ongeacht waar de witte dobbelsteen op dat moment ligt).

Hetzelfde geldt voor de witte dobbelsteen: kiest een speler ervoor om de witte dobbelsteen voor de blauwe categorie te gebruiken, dan telt hij de waarde van de blauwe dobbelsteen bij die van de witte op (ongeacht waar de blauwe dobbelsteen op dat moment ligt).

Deze spelregel geldt voor **alle** spelers: mag een speler één van beide dobbelstenen gebruiken, dan telt hij altijd de waarden van beide dobbelstenen bij elkaar op. Hij mag er **nooit** voor kiezen om de waarde van één van beide dobbelstenen in de blauwe categorie in te vullen. De actieve speler zou in één beurt 2 resultaten in de blauwe categorie kunnen invullen als hij zowel de blauwe als de witte dobbelsteen kiest.



Punten aan het einde van het spel: iedere speler telt hoeveel kruizen hij in de blauwe categorie heeft gezet. De tabel boven de blauwe categorie geeft aan hoeveel punten (witte getal in de ster) een speler voor zijn kruizen (blauwe getal) krijgt. Voor 4 kruizen krijgt hij bijvoorbeeld 7 punten en voor 9 kruizen 37 punten.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
			★					★		

De groene dobbelsteen

Een speler gebruikt het resultaat van de **groene dobbelsteen** om in de **groene categorie** de ten minste benodigde waarden aan te kruisen. Hij begint in het eerste veld links en gaat dan steeds 1 veld naar rechts als hij een volgend veld mag aankruisen. Hij mag geen velden overslaan.

De waarde van de groene dobbelsteen moet **ten minste zo hoog** zijn als de op het veld **aangegeven waarde** om het te mogen aankruisen. Is het resultaat van de groene dobbelsteen niet hoog genoeg, dan mag de dobbelsteen **niet gekozen** worden.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★

Punten aan het einde van het spel: het witte getal in de ster boven het als laatste aangekruiste veld geeft aan hoeveel punten de speler aan het einde van het spel krijgt. In dit voorbeeld dus 15 punten.

De oranje dobbelsteen

Een speler vult de waarde van de **oranje dobbelsteen** in de **oranje categorie** in. Hij begint in het eerste veld links en gaat dan steeds 1 veld naar rechts als hij een volgend veld mag invullen. Hij mag geen velden overslaan. Er zijn verder geen voorwaarden aan het invullen van de velden verbonden. Er zijn echter 4 speciale velden (x2 en x3), waar een speler een hogere waarde mag invullen dan de waarde op de dobbelsteen. Bereikt een speler zo'n veld, dan vermenigvuldigt hij de waarde op de oranje dobbelsteen met de op het veld aangegeven factor. Deze waarde vult hij in. In plaats van "6" vult hij op een "x2"-veld dan bijvoorbeeld "12" in.

Punten aan het einde van het spel: een speler telt alle in deze categorie ingevulde waarden bij elkaar op. In het voorbeeld hiernaast krijgt de speler $5+2+3+12=22$ punten.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★

De paarse dobbelsteen

Een speler vult de waarde van de **paarse dobbelsteen** in de **paarse categorie** in. Hij begint in het eerste veld links en gaat dan steeds 1 veld naar rechts als hij een nieuw veld mag invullen. Hij mag geen velden overslaan. In een volgend veld moet hij altijd een waarde invullen die **hoger is** dan de waarde in het **vorige veld**. Heeft hij bijvoorbeeld een 2 in het eerste veld ingevuld, dan mag hij in het tweede veld uitsluitend een 3, 4, 5 of 6 invullen.

Uitzondering: na een 6 mag hij een willekeurige waarde invullen!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★

Punten aan het einde van het spel: de speler telt alle in deze categorie ingevulde waarden bij elkaar op. In dit voorbeeld krijgt hij $2+5+6+3=16$ punten.

Speciale situatie




Heeft een **passieve speler geen mogelijkheid om een dobbelsteen** van het zilveren dienblad te gebruiken, dan mag hij een dobbelsteen van de velden van de actieve speler gebruiken. Het is niet toegestaan om vrijwillig van een dobbelsteen op het zilveren dienblad af te zien.


Kan de **actieve speler** dobbelstenen van zijn worp **niet gebruiken** (als hij bijvoorbeeld alleen nog een paarse dobbelsteen heeft en daar te laag mee werpt), dan heeft hij pech gehad en kan hij niets invullen.



De bonussen


De spelers kunnen tijdens het spel bonussen ontvangen. Deze staan direct onder een veld (bij groen, oranje en paars) of aan het einde van een rij of kolom (bij geel en blauw).



   Zodra een speler een waarde in een **veld** met een X-bonus heeft ingevuld of aangekruist, krijgt hij de betreffende bonus. Hij moet dan direct een veld in de betreffende categorie aankruisen: bij blauw en geel een getal naar keuze, bij groen het volgende lege veld. De **bonus** moet **direct worden gebruikt** en kan niet voor later worden bewaard.

 Bij de zwarte X-bonus aan het begin van ronde 4 mag iedere speler de kleur vrij kiezen (geel, blauw of groen).

  Bevindt zich onder een veld of aan het einde van een rij een getal met een paarse of oranje achtergrond, dan vult de speler die deze bonus heeft gekregen **dit getal direct** in het volgende lege veld van de betreffende categorie in. Ook deze **bonus** moet **direct gebruikt** worden.

 Bij de zwarte 6-bonus aan het begin van ronde 4 mag iedere speler de kleur vrij kiezen (paars of oranje).

Er worden ook bonussen geactiveerd als een speler het **laatste kruis** van een rij in blauw of geel of van een kolom in blauw zet. Hij gebruikt dan, ook **direct**, de bonus die aan de rand is afgebeeld.

Krijgt een speler door het invullen of aankruisen van een bonus opnieuw een bonus, dan krijgt hij die ook direct. Zo kunnen **kettingreacties** ontstaan.

Samenvatting van de bonussen:

Bonus **onder een veld**: wordt **direct** uitgevoerd zodra een getal in het veld wordt ingevuld. Bonus **aan het einde** van een rij of kolom: wordt pas uitgevoerd zodra **alle velden aangekruist** zijn.

De vossen

Voor vossen krijgen de spelers **aan het einde van het spel** extra punten. Een speler verdient vossen op dezelfde manier als andere bonussen door het betreffende veld in te vullen of aan te kruisen, of door het afsluiten van rijen.

Elke vos levert zoveel punten op als de **categorie met de minste punten** van de betreffende speler.

Voorbeeld: *aan het einde van het spel vult iedere speler op de achterkant van zijn speelvel het totaal aantal punten per categorie in. Danny heeft de minste punten in oranje (5). Elk van zijn vossen is dus 5 punten waard.*

	Danny	
	46	
	37	
	28	
	5	
	21	
		
		

Let op: heeft een speler 0 punten in een categorie, dan is elk van zijn vossen 0 punten waard.

De acties

Er zijn 2 actiesporen op elk speelveld, waarvan de velden pas in de loop van het spel vrijkomen. Een speler mag deze acties direct of later in zijn eigen beurt inzetten.

Bij sommige velden, aan het einde van kolommen of gele diagonalen en bij de rondenteller (ronde 1 tot en met 3) staan **extra acties**. Elke keer dat een speler door het invullen of aankruisen van een getal **een extra actie krijgt**, omcirkelt hij het volgende lege veld van het betreffende actiespoor.

Voorbeeld: de speler vult een getal in het derde paarse veld in en omcirkelt direct het volgende veld van het betreffende actiespoor. De actie is nu vrijgekomen.

Gebruikt een speler een vrijgekomen actie, dan moet hij **het betreffende veld doorhalen**. Een speler mag in zijn beurt **zoveel extra acties uitvoeren als hij wil**, zolang hij deze tot zijn beschikking heeft.

Actie "Nogmaals dobbelen"

Deze actie kan **uitsluitend door de actieve speler** gebruikt worden. Is hij niet tevreden met zijn worp, dan mag hij alle net geworpen dobbelstenen (maar niet die op het zilveren dienblad of op zijn dobbelsteenvelden) opnieuw werpen. Hij moet deze actie met alle beschikbare dobbelstenen uitvoeren. Hij mag dus geen dobbelstenen opzij leggen.

Actie "Extra dobbelsteen"

Met deze actie kan een speler **één extra dobbelsteen** kiezen. Een speler mag deze actie pas **aan het einde van zijn beurt** uitvoeren. De actieve speler dus nadat hij alle dobbelstenen van zijn gewone beurt heeft gekozen en een passieve speler nadat hij zijn dobbelsteen van het zilveren dienblad heeft ingevuld. Een speler die deze actie uitvoert, mag één van de **6 dobbelstenen** kiezen, zelfs als deze bij de actieve speler ligt of als hij deze al zelf heeft gebruikt! Een speler mag deze actie in zijn beurt meermaals uitvoeren, maar hij mag daarbij **elke dobbelsteen niet meer dan eenmaal** als extra dobbelsteen kiezen.



Voorbeeld: de actieve speler heeft dobbelstenen gekozen en op zijn speelveld ingevuld. Hij heeft nog 2 acties "Extra dobbelsteen". Hij kiest nogmaals de witte dobbelsteen en kruist daarmee een gele 4 aan. Hij mag de witte dobbelsteen niet nogmaals kiezen (om bijvoorbeeld als groene 4 te gebruiken). Hij kan wel de blauwe dobbelsteen kiezen en zo, samen met de witte dobbelsteen, een 7 in blauw aankruisen (blauwe 3 + witte 4 = 7).



EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen nadat in de laatste ronde de laatste actieve speler zijn beurt heeft afgerond en de passieve spelers hun dobbelstenen van het zilveren dienblad hebben ingevuld. Iedere speler heeft dan nog eenmaal de mogelijkheid om eventuele overgebleven acties "Extra dobbelsteen" te gebruiken. Overgebleven acties "Nogmaals dobbelen" vervallen.

Eén van de spelers noteert nu op de achterkant van zijn speelveld voor alle spelers de scores in de verschillende categorieën. Daarna vermenigvuldigt hij voor iedere speler diens aantal vossen met diens aantal punten in de categorie met de laagste score en vult deze in.

Hij telt nu per speler alle scores bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de hoogste score in 1 categorie. Is dat ook gelijk, dan delen de betreffende spelers de winst.

SOLITAIR SPEL

Dit spel kan prima alleen worden gespeeld. Ook nu is het doel om zoveel mogelijk punten te scoren. De spelregels zijn gelijk aan die van het basisspel.

Het spel duurt 6 ronden. De speler start als actieve speler. Daarna neemt hij de rol van passieve speler aan, voordat hij weer actieve speler wordt, enzovoort. Hij is dus 6 keer actieve en 6 keer passieve speler.

Is hij passieve speler, dan werpt hij alle 6 dobbelstenen en legt hij de **3 dobbelstenen met de laagste waarde** op het zilveren dienblad. Bij gelijke waarden legt hij de dobbelsteen die bij het dobbelen het dichtst bij het zilveren dienblad ligt erop.

Let op: als passieve speler mag de speler zoals gebruikelijk geen acties "Nogmaals dobbelen" gebruiken.

Voorbeeld:

De speler dobbelt:



Als passieve speler legt hij deze 3 dobbelstenen op het zilveren dienblad. De blauwe 1 en de paarse 2 als dobbelstenen met de laagste waarde en de oranje 3 omdat deze van alle drieën het dichtst bij het zilveren dienblad ligt.



De volgende tabel geeft aan hoe goed een speler heeft gescoord:

	Niveau	Punten
★★★★★	Uitmuntende prestatie!	> 280
★★★★☆	Je heet niet toevallig Albert Einstein, toch?	260-280
★★★★☆	Wat een genie!	240-259
★★★★☆	Indrukwekkend!	220-239
★★★★☆	Petje af!	200-219
★★★★☆	Prima score!	180-199
★★★★☆	Dat ging best redelijk.	160-179
★★★★☆	Niet slecht, maar het kan beter.	140-159
★★★★☆	Veel ruimte voor verbetering!	< 140



© 2018 Schmidt Spiele

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteur: Wolfgang Warsch

Illustraties: Leon Schiffer

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in EU

