

KANNIESTOPPEN



1/ Spelinfo:

- a/ Aantal spelers: 2 - 4
- b/ Speelduur: $\pm$ 30 min
- c/ Geschikt voor leeftijd: +7 jaar

2/ Spelmateriaal

- 1 x houten speelbord
- 3 mannetjes (zwarte pionnen)
- 5 dobbelstenen
- 10 x gele pionnen
- 10 x blauwe pionnen
- 10 x rode pionnen
- 10 x witte pionnen
- 13 x opdrachtkaarten

3/ Speluitleg

De spelers moeten in dit spel constant beslissen, verder dobbelen of stoppen. Dankzij het verstandig combineren, een dosis tactiek en natuurlijk ook een dosis geluk bij het dobbelen, moeten de spelers proberen om als eerste 3 rijen te bezetten. Deze rijen dragen de getallen 2 tot 12 en zijn verschillend in lengte. Dat moet ook, omdat je met twee dobbelstenen statistisch vaker een 7 dobbelt dan bijvoorbeeld een 3. Hoe groter de kans dat een bepaald getal wordt gedubbeld, hoe hoger die rij.

Elke beurt verloopt op dezelfde manier.

Een speler moet in zijn beurt met vier dobbelstenen gooien. Met de uitkomst maakt hij twee setjes van twee dobbelstenen. Dan moet hij de mannetjes (zwarte pionnen) op de rij plaatsen die overeen stemmen met de som van de setjes dobbelstenen.

Voorbeeld

Een speler dobbelt de getallen 1, 3, 5 en 6.

De volgende paren kunnen worden gevormd:

$$1 + 3 = 4 \text{ en } 5 + 6 = 11$$

$$1 + 5 = 6 \text{ en } 3 + 6 = 9$$

$$1 + 6 = 7 \text{ en } 3 + 5 = 8$$

Er zijn dus steeds verschillende mogelijkheden om paren samen te stellen en rijen te bezetten.

Hierna heb je de keuze om opnieuw te dobbelen en moet je weer de mannetjes (zwarte pionnen) verzetten of je stopt. Op het moment dat je stopt, worden de mannetjes (zwarte pionnen) vervangen door markeerschijven van je eigen kleur. Dit is voor deze speler de nieuwe startplaats bij de volgende beurt.

Hoe verder in het spel, hoe moeilijker het wordt om combinaties te maken. Er zijn geen combinaties meer mogelijk doordat:

1/ De 3 mannetjes liggen allemaal op het bord in een rij, en de gegooide ogen tonen geen cijfercombinatie die passen in de rijen van de mannetjes.

2/ Een rij is afgesloten door jezelf of door de tegenspeler(s), deze kan je dus niet meer gebruiken. Als je dus geen passende combinatie kan maken met de dobbelstenen, dan stop je beurt en moet je de mannetjes van het speelbord halen. Je geraakt dus niet verder. Daarom is het belangrijk om op tijd te stoppen. Het is voldoende om in 1 rij vooruit te geraken. Je hoeft dus geen 2 setjes cijfercombinaties te hebben.

Als een speler helemaal bovenaan is, wordt de schijf bovenaan gelegd en is deze rij gesloten voor alle spelers.

KANNIESTOPPEN



Wanneer een speler 3x gelijke ogen gooit tijdens het dobbelen dan moet hij eerst een opdrachtkaartje nemen van de stapel.

Eerst moet de speler de opdracht uitvoeren die op het kaartje staat, vervolgens kan de speler de beurt verderzetten.

Op de opdrachtkaarten kan je volgende opdrachten terugvinden.

1x: Ga 2 plaatsen vooruit op een spoor naar keuze. Er moet al een pion van je eigen kleur op het spoor staan.

1x: Ga 1 plaats vooruit met je eigen pion op een spoor naar keuze. Er moet al een pion van je eigen kleur op het spoor staan.

1x: Ga 1 plaats achteruit met jouw eigen pion op een spoor naar keuze.

1x: Ga 2 plaatsen achteruit op een spoor naar keuze waar je eigen pionnen opstaan. Indien je daardoor verder komt dan de startpositie neem je jouw pion terug bij jou. Deze kan je opnieuw in een latere beurt inzetten.

1x: Wissel een pion van de tegenstander met jouw eigen pion op een spoor naar keuze.

2x: Neem een pion weg van jouw tegenstander op een spoor naar keuze. Deze pion neemt de tegenspeler terug bij zich. Hij mag deze in een volgende beurt terug inzetten.

1x: Je mag eenmalig in jouw beurt toch doorspelen indien je geen mogelijke cijfercombinatie kan vormen. Deze kaart kan je op gelijk welk moment inzetten.

2x: Je moet een beurt overslaan. (hierdoor stop je beurt onmiddellijk en is de tegenspeler aan de beurt. Reeds gezette mannetjes tellen niet mee).

1x: Je mag een extra dobbelsteen gebruiken tijdens jouw volledige beurt. (je moet wel nog steeds per 2 dobbelstenen werken. Je mag dus de ogen van 3 dobbelstenen niet optellen)

1x: Je mag maar met 2 dobbelstenen werpen i.p.v. met 4 dobbelstenen in jouw beurt.

1x: Je mag eenmalig een extra dobbelsteen gebruiken in jouw worp.

4/ Einde van het spel

Het spel is afgelopen als één speler met drie schijven bovenaan op 3 verschillende rijen is geëindigd.