

DOBBEL ZO CLEVER

SPEELMATERIAAL

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

DOBBEL ZO CLEVER

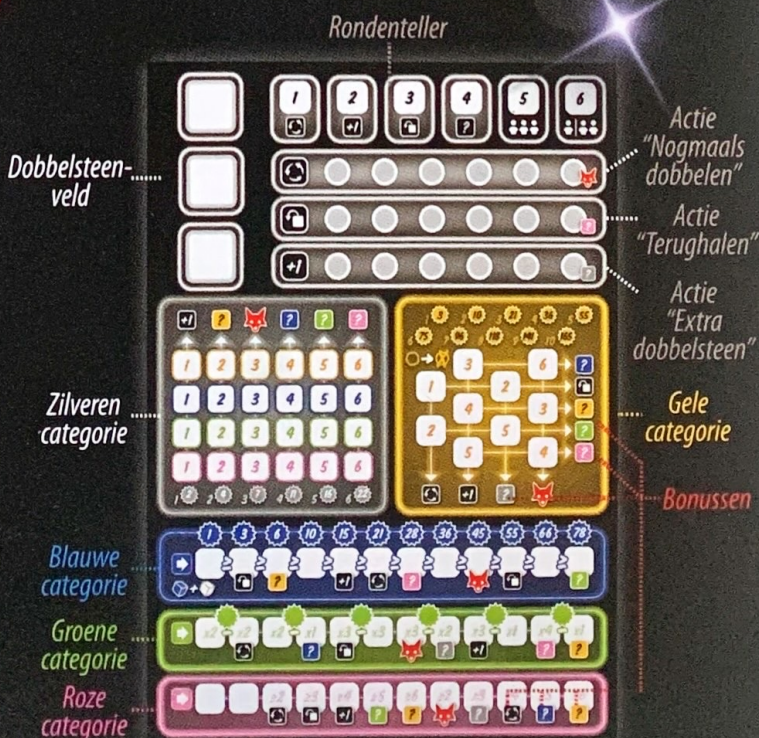
Opmerking: wie al bekend is met de spelregels van "Clever" hoeft uitsluitend de met een grijze achtergrond aangegeven verschillen te lezen.

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.

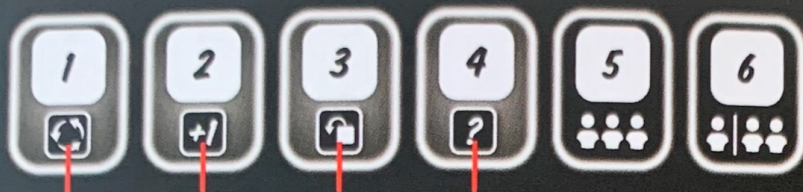
VOORBEREIDING

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



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 **de bonus** (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 actie "Terughalen").

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 roze dobbelsteen, legt deze op een leeg dobbelsteenveld en vult de 3 in de roze categorie op zijn speelvel 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 jokerdoppelsteen, legt deze op een leeg dobbelsteenveld en kiest ervoor om de 4 ook in de roze 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 gele dobbelsteen over. Hij werpt een 3 en legt de dobbelsteen op het laatste lege dobbelsteenveld. Daarna vult hij de 3 in de gele categorie op zijn speelvel in.

De passieve spelers

Pas als de **actieve speler 3 dobbelstenen** op zijn **speelvel** heeft gelegd 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 speelvel 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.

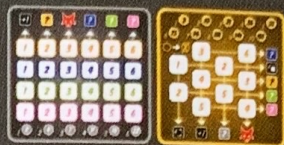
Het speelveld

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 (blauw, groen en roze) tonen een pijl aan de linkerkant. Dat betekent dat in zo'n rij aan de linkerkant met invullen 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 (zilver en geel) mag een speler het betreffende resultaat naar believen aankruisen of omcirkelen (zie **De gele dobbelsteen**), ongeacht waar het zich bevindt.



De witte dobbelsteen

De witte dobbelsteen is een kleurenjoker en mag als zilveren, gele, groene of roze 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 invullen (zie **De blauwe dobbelsteen**).

De zilveren dobbelsteen

Een speler moet de zilveren dobbelsteen in de zilveren categorie invullen. Hij kruist daartoe eenvoudigweg het geworpen resultaat in deze categorie aan. Hij mag de kleur van het cijfer (geel, blauw, groen of roze) daarbij vrij kiezen.

Let op: hij mag daarna zoveel van de dobbelstenen die hij **na het kiezen van de zilveren dobbelsteen op het dienblad legt** ook in de zilveren categorie aankruisen (de kleur en het resultaat moeten nu wel met die van de dobbelsteen overeenkomen). Het is niet toegestaan om dobbelstenen aan te kruisen die al eerder op het zilveren dienblad zijn gelegd.

Zet de speler de witte dobbelsteen als zilveren in en legt hij daarbij de zilveren dobbelsteen op het dienblad, dan mag hij daarvoor een kleur naar keuze kiezen. Hetzelfde geldt als de witte dobbelsteen als gevolg van de keuze voor een zilveren dobbelsteen op het dienblad wordt gelegd.

Voorbeeld: Erik kiest de zilveren 3. Hij kruist nu de groene 3 in de zilveren categorie aan. Daarna legt hij de blauwe 1 en de witte 2 op het dienblad. Hij kruist dus de blauwe 1 in de zilveren categorie aan en voor de witte dobbelsteen kiest hij ervoor om de groene 2 aan te kruisen.

Kan een speler met de zilveren dobbelsteen niets aankruisen (omdat hij alle velden met dat resultaat al heeft aangekruist), dan mag hij deze dobbelsteen niet kiezen (en dus ook niet de dobbelstenen aankruisen die hij daardoor naar het dienblad zou kunnen verplaatsen).

Kiest een passieve speler de zilveren dobbelsteen of wordt deze met de actie "Extra dobbelsteen" gekozen, dan mag de speler uitsluitend het betreffende resultaat in een kleur naar keuze aankruisen. Omdat er daarna geen dobbelstenen naar het dienblad gaan, mag hij verder niets aankruisen.



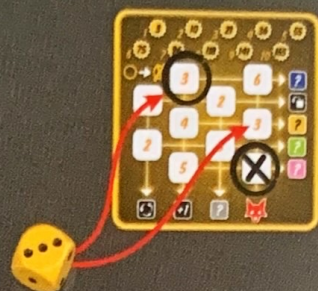
Punten aan het einde van het spel: een speler krijgt voor elke rij punten op basis van het aantal kruizen erin. De tabel onderaan geeft aan hoeveel (wit getal in de ster). Voor bijvoorbeeld 4 kruizen in een rij krijgt hij 11 punten. De som van de 4 rijen geeft dan de score in de zilveren categorie.

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

De gele dobbelsteen

Kiest een speler de gele dobbelsteen, dan mag hij een betreffend resultaat omcirkelen of een al omcirkeld cijfer aankruisen. Het is niet toegestaan om een niet omcirkeld cijfer aan te kruisen.

Let op: een speler krijgt de bonus voor een rij of een kolom (zie de pijlen) al als alle cijfers erin zijn **omcirkeld**!



Punten aan het einde van het spel: een speler krijgt punten op basis van het aantal **aangekruiste** cijfers. De tabel bovenaan geeft aan hoeveel (zwart getal in de ster). Omcirkelde cijfers die niet zijn aangekruist, tellen niet mee!

De blauwe dobbelsteen

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). Hij vult deze som in de **blauwe categorie** in. Hij begint in het veld helemaal links en vult volgende waarden steeds in het eerste lege veld daarnaast in. Hij mag geen velden overslaan. In het eerste veld mag elke willekeurige waarde worden ingevuld. In volgende velden moet de **waarde steeds gelijk of lager zijn dan die in het vorige veld**.

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: het witte getal in de ster boven het als laatste ingevulde veld geeft het aantal behaalde punten in deze categorie aan. In het voorbeeld rechts krijgt de speler 15 punten.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
9	9	7	5	5	5	5	5	5	5	5	15

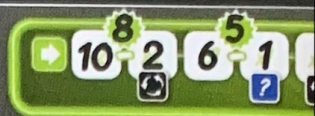
De groene dobbelsteen

Als de speler het resultaat van de **groene dobbelsteen** in de **groene categorie** invult, moet hij het met de in het veld aangegeven factor vermenigvuldigen. Hij begint in het veld helemaal links en vult volgende waarden steeds in het eerste lege veld daarnaast in. Hij mag geen velden overslaan.

De speler krijgt na elke 2 ingevulde velden punten. Hij trekt de waarde in het tweede veld van die van het eerste veld af en schrijft het resultaat als punten in de groene ster eronder.

Het kan daardoor voorkomen dat een speler minpunten krijgt. Het is dus aan te raden om in het eerste veld een hoge en in het tweede veld een lage waarde in te vullen. Staat aan het einde van het spel in een tweede veld geen waarde, dan krijgt de speler geen punten voor de waarde in het eerste veld. Hij ontvangt wel direct een bonus die bij het invullen van een veld hoort.

Voorbeeld: Erik kiest een groene 5 en vult $5 \times 2 = 10$ in het eerste veld in. In een latere ronde kiest hij een groene 1 en vult hij $1 \times 2 = 2$ in het tweede veld in. Hij noteert dan direct 8 ($10 - 2$) in de groene ster erboven.

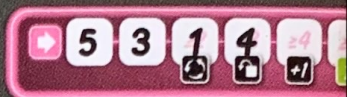


Punten aan het einde van het spel: de speler telt alle in de groene sterren ingevulde waarden bij elkaar op. In dit voorbeeld krijgt hij dus 13 punten.

De roze dobbelsteen

Het resultaat van de **roze dobbelsteen** moet de speler in de **roze categorie** invullen. Hij begint in het veld helemaal links en vult volgende waarden steeds in het eerste lege veld daarnaast in. Hij mag geen velden overslaan. Er zijn geen voorwaarden aan het invullen van de waarden. Hij krijgt een bij het veld horende bonus echter uitsluitend als de ingevulde waarde **gelijk of hoger is** dan de in het veld aangegeven waarde. Is dat niet het geval, dan vervalt de betreffende bonus.

Punten aan het einde van het spel: de speler telt alle ingevulde waarden bij elkaar op. In het voorbeeld hiernaast krijgt de speler $5+3+1+4=13$ 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 weliswaar toegestaan om vrijwillig van een dobbelsteen op het zilveren dienblad af te zien, maar hij mag in zo'n geval geen dobbelsteen van de actieve speler gebruiken.

Kan of wil de **actieve speler** dobbelstenen van zijn **worp niet gebruiken**, dan vervalt zijn worp. Hij legt dan geen dobbelstenen op het dienblad en het betreffende dobbelsteenveld op zijn speelvel blijft leeg.

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

Zodra een speler een waarde in een **veld** met een **?-bonus** heeft ingevuld of aangekruist, krijgt hij de betreffende bonus. Hij moet dan direct een veld in de betreffende categorie met een getal naar keuze vullen (1-6 in groen of roze, 2-12 in blauw), aankruisen (zilver of geel, in de laatste categorie alleen mogelijk als het betreffende veld omcirkeld is) of omcirkelen (geel). De **bonus** moet **direct worden gebruikt** en kan niet voor later worden bewaard.

 Bij de zwarte **?-bonus** aan het begin van ronde 4 mag iedere speler de kleur vrij kiezen.

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

Omcirkelt een speler het laatste veld van een actiespoor (zie **De acties**), dan krijgt hij **direct** de daar afgebeelde bonus. 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 bij een **veld**: wordt **direct** uitgevoerd zodra een getal in het veld wordt ingevuld of aangekruist. Bonus **aan het einde** van een rij of kolom: wordt pas uitgevoerd zodra **alle velden aangekruist of omcirkeld** (geel) 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 groen (8). Elk van zijn vossen is dus 8 punten waard.

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

	Danny
	43
	36
	21
	8
	21

De acties

Er zijn 3 actiesporen op elk speelvel, 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 rijen en kolommen, en bij de rondenteller (ronde 1 tot en met 3) staan **extra acties**. Elke keer dat een speler door het invullen, aankruisen of omcirkelen 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 roze 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 opzijleggen**.

Actie "Terughalen"



Deze actie kan **uitsluitend door de actieve speler** gebruikt worden. Met deze actie mag de speler een dobbelsteen die op het zilveren dienblad ligt, terugnemen en deze in zijn volgende worp meedobbelen. Hij mag deze actie niet uitvoeren nadat hij de andere dobbelstenen al geworpen heeft.

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 mag dat dus nadat hij alle dobbelstenen van zijn gewone beurt heeft gekozen. 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 de dobbelstenen gekozen en op zijn speelvel ingevuld. Hij heeft nog 2 acties "Extra dobbelsteen". Hij kiest nogmaals de witte dobbelsteen en kruist daarmee een gele 4 aan, die hij eerder al had omcirkeld. 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 invullen (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" en "Terughalen" vervallen. Eén van de spelers noteert nu op de achterkant van zijn speelvel 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 waarden** 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" of "Terughalen" gebruiken.

Voorbeeld: speler dobbelt:



Als passieve speler legt hij deze 3 dobbelstenen op het zilveren dienblad. De blauwe 1 en de roze 2 als dobbelstenen met de laagste waarde en de gele 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
★★★★★ Dubbel zo clever!	> 320
★★★★★ Score=IQ!	300-319
★★★★★ Respect!	280-299
★★★★★ Dat kan geen toeval zijn!	260-279
★★★★★ Mensen, kijk nou eens!	240-259
★★★★★ Clever!	220-239
★★★★★ Iemand heeft geoefend!	200-219
★★★★★ Je mag tevreden zijn!	180-199
★★★★★ Op de juiste weg!	160-179
★★★★★ We knippen een oogje toe.	140-159
★★★★★ Half zo clever.	< 140



© 2019 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

