

Volle Lotte!

Riesig viel Spaß mit
Würfeln und Karten



Volle Lotte !
Abacus Spiele, 1994
Auteur: onbekend
2 - 10 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten



Spelmateriaal

- 56 speelkaarten :
10 stopkaarten, 5 vuurwerkkaarten, 25 bonuskaarten : van de waardes 200, 300, 400, 500 en 600 telkens 5 stuks, 5 dubbele lotkaarten, 5 plusminuskaarten, 5 stratenkaarten en 1 klaverbladkaart ;
- 6 dobbelstenen ;
- 1 handleiding.

Speldoel

Alle spelers proberen, met wat geluk en tactiek, zoveel mogelijk punten te verzamelen. Maar telkens vooraleer er wordt gedobbeld, komen de kaarten in het spel. Dikwijls beloven ze een dikke winst, soms moeten reeds behaalde punten terug worden afgegeven.

Spelvoorbereiding

De speler die voor de grootste geluksvogel wordt gehouden, schudt de kaarten en legt ze voor ieder goed bereikbaar verdekt in het midden op de tafel. De zes dobbelstenen worden naast de stapel gelegd. De speler links van de grootste geluksvogel begint.

Er wordt steeds gespeeld met de klok mee.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is, neemt de bovenste kaart van de stapel en legt deze open naast de afneemstapel. Daarna gooit hij de zes teerlingen en zoekt naar winstbrengende stenen en combinaties. Als er geen winnende steen werd gegooid, heeft de speler pech en een nulworp behaald.

De volgende dobbelstenen (of combinaties van dobbelstenen) brengen punten op :

Aparte stenen

- voor elke 5 : 50 punten ;
- voor elke 1 : 100 punten.

Combinaties

- 2 - 2 - 2 : 200 punten ;
- 3 - 3 - 3 : 300 punten ;
- 4 - 4 - 4 : 400 punten ;
- 5 - 5 - 5 : 500 punten ;
- 6 - 6 - 6 : 600 punten ;
- 1 - 1 - 1 : 1000 punten.

Elke dobbelsteen telt slechts éénmaal : ofwel als aparte steen ofwel als combinatie.

Stenen (of combinaties) die punten opbrengen mogen apart worden gelegd. Hij mag deze stenen pas terug gebruiken als hij alle zes stenen heeft kunnen opzij leggen (zie verder).

De volgende acties hangen af van het resultaat van de worp

Nulworp

Als de speler in zijn worp geen enkele waarde heeft gegooid die kan worden gebruikt dan is de beurt van de speler onmiddellijk ten einde.

De speler ontvangt geen punten en de beurt gaat naar de linkerbuurman.

voorbeeld

Een worp met het resultaat 2 - 3 - 6 - 4 - 4 - 3 is een flop of een nulworp.

Punten

Als de speler in zijn worp punten heeft gegooid kan hij stoppen en het resultaat aanvaarden en bijschrijven bij zijn score of hij kan ook doorgaan en proberen zijn score nog te verbeteren.

Stoppen : De speler aanvaardt de score, de punten worden genoteerd en de volgende speler met de klok mee is aan de beurt.

Doorgaan : De speler moet minstens één winnende dobbelsteen apart leggen. Met de overblijvende stenen dobbelt hij opnieuw. Gooit hij hiermee een nulworp dan vervallen alle reeds behaalde punten. De volgende speler komt aan de beurt, draait een kaart en gooit de teerlingen.

Volle Lotte !

Alle dobbelstenen kunnen worden opzij gelegd en leveren punten op. Ook nu kan de speler de score aanvaarden of doorgaan. Gaat hij door dan draait hij opnieuw een kaart van de stapel en gooit hij opnieuw met de zes dobbelstenen. Als de omgedraaide kaart bijvoorbeeld een stopkaart is of de speler gooit een nulworp dan heeft de speler pech en vervallen alle punten en gaat de beurt over naar de volgende speler. Een speler mag doorgaan zolang hij wil. De eventuele winstpunten worden bij de score gevoegd.

Speleinde

Het spel eindigt van zodra een speler 6.000 punten of meer heeft behaald. Indien gewenst kan natuurlijk een ander aantal te behalen punten worden afgesproken.

De speler die als eerste het vooropgestelde aantal punten behaalt, wint het spel.

De kaarten

Stop (10x)



De speler heeft pech ! Er wordt niet gedobbeld en de volgende speler is aan de beurt.

Vuurwerk (5x)



Geeft alleen maar voordelen ! Er wordt gedobbeld als anders, maar alle winnende stenen moeten apart worden gelegd. Wie een volle lotte gooit draait géén kaart om maar gooit opnieuw alle stenen. De beurt eindigt pas bij een nulworp maar alle gewonnen punten blijven behouden.

Bonus (25x : telkens 5 in de waardes 200, 300, 400, 500 en 600)



Als de speler er in slaagt een volle lotte te gooien, ontvangt hij de bonuspunten extra.

Als de speler geen volle lotte heeft gegooid, heeft de kaart geen effect.

Dubbele lotte (5x)



Als de speler er in slaagt een volle lotte te gooien, ontvangt hij alle behaalde punten in deze beurt dubbel.

Als de speler geen volle lotte heeft gegooid, heeft de kaart geen effect.

Plusminus (5x)

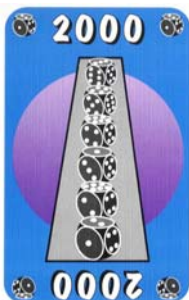


Als de speler er in slaagt een volle lotte te gooien, ontvangt hij 1.000 punten extra en gaan er 1.000 punten af van de leidende speler. Indien er meerdere spelers aan de leiding staan, moet elk van hen 1.000 punten inleveren.

Indien de speler zelf aan de leiding staat, ontvangt hij wel 1.000 punten en moet er zelf geen afgeven.

Als de speler geen volle lotte heeft gegooid, heeft de kaart geen effect.

Straat (5x)



De speler moet proberen een straat te gooien. Een straat zijn zes dobbelstenen op een rij : 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6. Hij heeft hiervoor maximaal zes worpen en moet na elke beurt minstens één steen opzij leggen. Gooit hij een straat dan krijgt hij 2.000 punten, anders is er geen score.

Klaverblad (1x)



De speler moet proberen tweemaal na mekaar een volle lotte te gooien. Lukt dit, dan is het spel ten einde en wint hij. Anders is er geen score en gaat het spel gewoon verder.

Voorbeeld

Een speler draait een bonuskaart 600. Zijn eerste worp is 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6. Hij beslist de 1 opzij te leggen en dobbelt verder met de overblijvende stenen. Nu gooit hij 2 - 2 - 2 - 3 - 6. Hij legt de drie 2's opzij. Als hij nu zou stoppen dan zou hij $100 + 200 = 300$ punten hebben gescoord. Omdat er echter een bonuskaart wenkt, gaat hij door met de twee overblijvende stenen. Hij heeft geluk : hij gooit een 1 en een 5 ($100 + 50$ punten). Als hij nu stopt krijgt hij : $100 + 200 + 400 + 50 = 450$ punten. Met de bonus van 600 erbij worden dat 1.050 punten.

Onze gokker wil echter nog meer en trekt een nieuwe kaart. Als hij nu een stopkaart zou trekken dan verliest hij alles. Hij draait een straatkaart en heeft dus geluk. Zijn eerste worp is 2 - 3 - 3 - 3 - 5 - 5. Hij legt een 2, een 3 en een 5 opzij. De tweede worp geeft 1 - 2 - 3. Hij legt nu een 1 opzij. De derde worp geeft 1 en 6 en hij legt nu de zes opzij. Met zijn laatste worp moet hij nu een 4 gooien. Jammer genoeg is het een 1, en alle punten gaan verloren. Er worden geen punten genoteerd en de volgende speler is aan de beurt.