



Würfelwurst
Kosmos, 2012
Inka en Markus BRAND
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 20 minuten



WÜRFEL
WURST



Inleiding

Kwartels, wantsen, wespen, wormen, wasberen en wezels hebben allen een gemeenschappelijk kenmerk: op de populariteitsbarometer staan ze tamelijk onderaan. Precies daarom wil niemand van hen de dobbelsteenworst om aan het einde van het spel het absolute achterlicht te zijn. Maar voorzichtig: een worst dobbelen, kan dikke pech betekenen maar kan ook een groot geluk zijn ! Want een afzonderlijke worst doet elke dobbelsteenworp teniet maar vier worsten betekent de jackpot !

Spelmateriaal

- ➡ 4 dierdobbelstenen
- ➡ 4 getaldobbelstenen
- ➡ 24 dierfiches



Doel van het spel

Wie na zes rondes de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Neem de stanskartons uit de doos en verwijder zeer voorzichtig de dierfiches.

Neem een stylo en een blaadje papier om de punten te noteren.

Iedere speler ontvangt zes dierfiches (van elk dier één fiche) die hij met de gekleurde zijde naar boven voor zich neerlegt.

Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Het spel verloopt over zes rondes.

De jongste speler begint en dobbelt met alle 8 dobbelstenen.

Het doel is om bij de waardering van de dobbelsteenworp een zo hoog mogelijk som te bereiken. De som wordt berekend uit het aantal te waarderen dieren vermenigvuldigt met het kleinste aantal ogen dat in de worp werd gegooid. Welk dier er wordt gewaardeerd, beslist de speler aan het einde van zijn worp.

AANDACHT

Elk dier mag in de loop van het spel maar één keer worden gewaardeerd.

Hoe wordt er gedobbeld ?

De **speler moet** na elke dobbelsteenworp minstens één dobbelsteen ter waardering opzijleggen.

De **speler mag** zoveel dobbelstenen opzijleggen als hij wil. Hierbij mogen dier- en getaldobbelstenen worden gemixt en ook dobbelstenen van een verschillende waarde tegelijkertijd worden opzijgelegd. Eénmaal opzijgelegde dobbelstenen mogen niet meer worden gedobbeld.

Voorbeeld

Marc dobbelt in zijn eerste worp:



Hij besluit om de beide wespen en de beide dobbelstenen met een 5 opzij te leggen en dobbelt opnieuw met de vier resterende dobbelstenen:



Hij legt de 4 terzijde en dobbelt verder met de drie resterende dobbelstenen:



Hij legt de wesp terzijde en dobbelt met de resterende dobbelstenen nog een keer.



Van deze worp legt hij de 5 terzijde en dobbelt met de laatste dobbelsteen een kwartel en legt die vervolgens bij zijn andere dobbelstenen.



Waardering

De speler moet het kleinste aantal ogen van de worp vermenigvuldigen met het aantal van een gedubbeld dier. De speler moet dus kiezen voor een gedubbeld dier.

AANDACHT

Elk dier mag in de loop van het spel maar één keer worden gewaardeerd.

Voorbeeld

Het eindresultaat van de dobbelworp van Marc is de volgende:



Marc besluit om van deze worp de wespen te waarderen. Hij vermenigvuldigt het aantal dobbelstenen van dit dier met het kleinste aantal ogen van de worp, dus $3 \text{ wespen} \times 4 = 12 \text{ punten}$.

Opgelet, de worstenworp

Op de vier zwarte getaldobbelstenen bevinden zich naast ogen ook worsten.

Wanneer aan het einde van een ronde op de zwarte dobbelstenen ogen en ook worsten zijn te zien (bijvoorbeeld driemaal een 5 en éénmaal een worst), dan telt de worst als een 1. Het aantal gedubbelde dieren wordt dan vermenigvuldigd met 1.



Wanneer aan het einde van een ronde de zwarte dobbelstenen vier worsten tonen, tellen de worsten voor 7. Het aantal gedubbelde dieren wordt dan vermenigvuldigd met 7.



De punten worden voor de spelers genoteerd. De speler draait de fiche van het gewaardeerde dier voor zich om.

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Hij dobbelt met alle 8 dobbelstenen ... enzovoort.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de zesde ronde wanneer alle spelers hun dierfiches hebben omgedraaid.

Nu worden de afzonderlijke resultaten van de spelers opgeteld.

De speler die de meeste punten heeft behaald, wint het spel.