

## **DOBBELSTENEN SEQUENCE**

**AANTAL SPELERS: 2 tot 4**

**MATERIAAL:** Speelbord, twee dobbelstenen, 20 groene fiches, 20 blauwe fiches, 20 rode fiches.

**BEDOELING VAN HET SPEL:** het is de bedoeling van het spel om als eerste speler of team met je gekleurde fiches een Sequence (een rij van vijf fiches) te maken, vertikaal, horizontaal of diagonaal. **Als er twee spelers of twee teams zijn, is het beter om een Sequence van zes fiches proberen te maken.**

**VOORBEREIDING:** leg het speelbord in het midden van het speelgebied met de dobbelstenen ernaast. Elke speler kiest vervolgens een kleur fiches en legt deze voor zich neer. Als er twee of vier spelers zijn, wordt de derde set fiches niet gebruikt.

**SPELEN:** elke speler gooit met de dobbelsteen en de speler die het hoogste aantal gooit, mag beginnen. Er wordt met de klok mee gespeeld. Indien er met vier spelers in teams wordt gespeeld, spelen de eerste en derde speler samen tegen de tweede en vierde speler. Teamspelers mogen elkaar niet helpen. Elk team speelt samen met dezelfde kleur fiches. Bij elke beurt gooit een speler eerst met de dobbelsteen. Deze speler moet vervolgens één van de fiches van zijn/haar team op een leeg vakje met hetzelfde nummer als de som van de twee dobbelstenen leggen. Let erop dat er op het speelbord vier vakjes voor elk nummer van 2 tot 12 zijn, maar dat er geen vakjes voor de nummers 10 en 11 zijn. Als een speler een totaal aantal gooit waarvan alle vier de vakjes op het speelbord reeds zijn ingenomen, kan hij/zij een fiche van zijn/haar tegenstander van een vakje afhalen en deze vervangen door zijn/haar eigen fiche. Dit geldt ook voor de vakjes met de nummers 2 en 12. Indien deze speler reeds alle vier de vakjes van dit nummer met zijn/haar eigen fiches heeft ingenomen, is zijn/haar beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt. Nadat het fiche van een andere speler verwijderd is, is de volgende speler aan de beurt.

**ALS EEN SPELER 10 GOOIT,** heet dat een DEFENSIEVE worp. In dit geval moet de speler één van de fiches van de tegenstander van het speelbord verwijderen, **MAAR NIET VAN DE VAKJES 2 OF 12.** Dit is tevens het einde van zijn/haar beurt. Als een speler 10 gooit en hij/zij kan geen fiches van het speelbord afhalen, is de volgende speler aan de beurt.

**ALS EEN SPELER 11 GOOIT,** heet dat een WILDE worp. De speler legt nu een fiche op een leeg vakje naar keuze. Als alle vakjes reeds ingenomen zijn, kan hij/zij een fiche van zijn/haar tegenstander weghalen en die door één van zijn/haar eigen fiches vervangen. Dit is het einde van zijn/haar beurt.

**ALS EEN SPELER 2 OF 12 GOOIT,** oftewel hetzelfde aantal als dat van één van de „dobbelsteen“ vakjes in de hoek of in het midden, kan hij/zij een fiche op het speelbord leggen en mag **VERVOLGENS NOG EEN KEER GOOIEN.**

**DE WINNAAR:** de speler of het team dat als eerste een Sequence met zijn/haar eigen fiches heeft gemaakt, heeft gewonnen. De fiches moeten in een rechte lijn naast elkaar gelegd worden.