SPEELMATERIAAL

- 3 dobbelstenen met kleuren
- 3 dobbelstenen met cijfers
- 1 speciale dobbelsteen
- 1 blok met speelvelden
- 6 viltstiften
- De spelregels

SPELREGELS

KORT SPELOVERZICHT

De spelers proberen de vakjes op hun speelvelden aan te kruisen, zodat ze zo snel mogelijk kolommen, rijen en gelijkgekleurde gebieden vullen. Ze moeten daartoe steeds een gedobbelde kleur en een gedobbeld cijfer combineren om zo aangrenzende vakjes van de gekozen kleur te mogen aankruisen. Maak steeds de juiste keuze en neem de door de andere spelers gewenste combinatie weg. De keuzemogelijkheden voor een speler stijgen als hij zijn speelveld verstandig uitbreidt of speciale dobbelstenen vrij speelt. Naast punten voor complete kolommen en rijen kan een speler ook een bonus ontvangen als hij alle vakjes van 1 kleur heeft aangekruist. Het spel is afgelopen als een speler 2 complete kleuren heeft aangekruist, maar dan kunnen de spelers natuurlijk direct nog een keer spelen!

Opmerking: voor alle "Keer op Keer"-kenners hebben alle wijzigingen ten opzichte van dat spel een grijze achtergrond.

VOORBEREIDING

Iedere speler krijgt een speelveld en een viltstift.

SPEELVELD Veranderingen ten opzichte van "KEER OP KEER"

SPELVERLOOP

Bepaal een startspeler door loting. Deze wordt de eerste actieve speler en werpt **alle 7 dobbelstenen tegelijk**. Nu kiest de **actieve speler** uit de gedobbelde dobbelstenen 1 dobbelsteen met een kleur en 1 dobbelsteen met een cijfer **of** de speciale dobbelsteen, die hij voor zich neerlegt. Hij kruist de betreffende vakjes op zijn speelveld aan. **Iedere andere** speler mag nu **uit de resterende dobbelstenen** een combinatie (1 dobbelsteen met een kleur en 1 met een cijfer) kiezen en de bijbehorende vakjes op zijn speelveld aankruisen of de actie van de speciale dobbelsteen uitvoeren als de startspeler deze niet heeft gekozen. Het is toegestaan dat meerdere spelers dezelfde dobbelste(n)en kiezen.

UITZONDERING: in de **eerste 3 worpen** mogen **alle spelers** een combinatie (1 dobbelsteen met een kleur en 1 met een cijfer) of de speciale dobbelsteen uit **alle 7 geworpen dobbelstenen** kiezen. Het is toegestaan dat meerdere spelers dezelfde dobbelste(n)en kiezen.

PASSEN: een speler mag er altijd voor kiezen om geen combinatie te nemen en niets aan te kruisen. Dat geldt ook voor de actieve speler. Past hij, dan mogen de andere spelers een combinatie uit alle 7 ongebruikte dobbelstenen kiezen.

COMBINATIE KIEZEN EN VAKJES AANKRUISEN

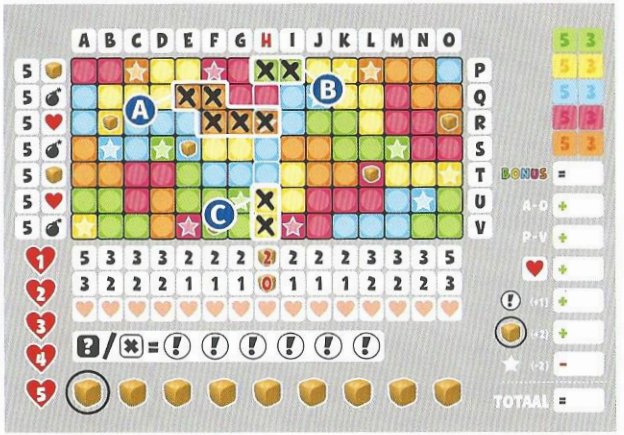
Om vakjes te mogen aankruisen, moet een speler altijd een combinatie van 1 dobbelsteen met een kleur en 1 met een cijfer kiezen. Hij **moet** dan de bijbehorende vakjes aankruisen. ***Voorbeeld:*** *de speler kiest "geel" en "4". Hij moet nu 4 aangrenzende gele vakjes aankruisen.*

DAARBIJ GELDEN DE VOLGENDE SPELREGELS:

- Het **eerste kruisje** dat een speler in het spel zet, moet hij in **startkolom H** zetten.
- Alle kruisjes die hij in een beurt zet, moeten **aangrenzend in 1 blok van de betreffende kleur** worden gezet.
- Kruisjes mogen uitsluitend **grenzend aan ten minste 1 ander kruisje** of in **startkolom H** worden gezet. Vakjes die elkaar alleen met een hoek raken, gelden niet als aangrenzend.
- Het is niet toegestaan om minder of meer vakjes aan te kruisen dan het cijfer op de gekozen dobbelsteen aangeeft.
- Het is niet vereist om een blok van een kleur met 1 worp te vullen.
- Het is nooit mogelijk om met 1 worp meer dan 5 vakjes te vullen.
- Het is niet toegestaan om het cijfer van de gekozen dobbelsteen op te splitsen om in 2 of meer blokken van de betreffende kleur vakjes aan te kruisen.
- Het ? op een cijferdobbelsteen en de zwarte ✖ op een kleurendobbelsteen zijn jokers (zie **JOKERS**).

VOORBEELD:

Inka werpt . Ze kiest voor . Ze kruist vervolgens deze 5 oranje vakjes (A) aan. Dat mag, omdat het eerste veld in de startkolom ligt en alle 5 vakjes aan elkaar grenzen. In de eerste 3 worpen kunnen de andere spelers dezelfde keuze maken. De spelers hebben nog 2 andere mogelijkheden. Ze zouden de 2 groene vakjes (B) of 2 gele vakjes uit het blok van 4 (C) kunnen aankruisen. Vier gele vakjes aankruisen kan niet omdat er geen is geworpen. De mag daartoe niet gekozen worden omdat het cijfer altijd volledig moet worden gebruikt.



Bij een latere worp (vanaf de 4e) heeft Inka als actieve speler de twee dobbelstenen gekozen en uit het aanbod verwijderd. De andere spelers hebben dan uitsluitend keuze uit de resterende 5 dobbelstenen .

✖ **OPMERKING:** om de 2 resterende vakjes in het gele blok van 4 te mogen aankruisen, heeft de speler in een latere worp of tweemaal nodig. Hij mag geen hoger cijfer kiezen en de waarde ervan opsplitsen om in meerdere verschillende blokken vakjes aan te kruisen.

VOORBEELDEN VAN CORRECT EN INCORRECT AANKRUISEN:

✓ **CORRECT**

Alle 5 kruisjes grenzen aan elkaar en aan ten minste 1 ander kruisje (het groene blok grenst aan het eerder aangekruiste gele blok).

✓ **CORRECT**

Alle 4 kruisjes grenzen aan elkaar en aan ten minste 1 ander kruisje. Er zijn nu echter 2 (blauw gemarkeerde) "enkele" groene velden ontstaan, die uitsluitend met een "1" kunnen worden aangekruist. Er mag geen "2" voor worden gebruikt.

INCORRECT
De 3 kruisjes grenzen niet aan elkaar

INCORRECT
De 3 kruisjes grenzen weliswaar aan elkaar, maar niet horizontaal of verticaal aan ten minste 1 ander kruisje. Diagonaal geldt niet als aangrenzend.

JOKERS

Het ? op een cijferdobbelsteen en de zwarte ✖ op een kleurendobbelsteen zijn jokers. Kiest een speler de zwarte ✖, dan mag hij een kleur kiezen. Kiest hij het ?, dan mag hij een cijfer kiezen (1-5; geen 6, ook al zijn er blokken van 6 vakjes).

BELANGRIJK: voor elke joker die een speler kiest, moet hij één van zijn uitroeptekens op zijn speelveld doorhalen. Heeft hij geen uitroeptekens meer, dan mag hij geen jokers meer kiezen.

Een speler mag in 1 worp 2 jokers kiezen (het vraagteken en het zwarte kruis). Hij moet dan echter 2 uitroeptekens doorhalen.

SPECIALE DOBBELSTEEN

Om de actie van de speciale dobbelsteen te mogen gebruiken, moet een speler de op het speelveld ingetekende gouden dobbelsteenvelden hebben aangekruist. Voor elk aangekruist dobbelsteenveld omcirkelt een speler één speciale dobbelsteen in zijn dobbelsteenrij onder de jokerrij om zo de keuze voor een speciale dobbelsteen vrij te spelen.

Aan het begin van het spel is al één speciale dobbelsteen omcirkeld, zodat iedere speler al direct eenmaal de speciale dobbelsteen zou kunnen gebruiken.

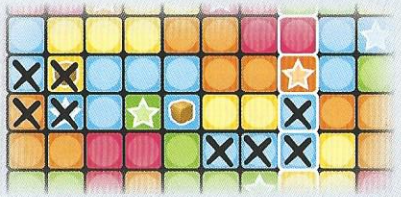
Elke keer dat een speler de speciale dobbelsteen gebruikt, moet hij een omcirkelde speciale dobbelsteen in zijn dobbelsteenrij doorhalen. Heeft hij geen omcirkelde dobbelsteensymbolen tot zijn beschikking, dan mag hij de speciale dobbelsteen niet kiezen.

DE ACTIES VAN DE SPECIALE DOBBELSTEEN:

BOM: de speler laat een bom ontploffen. Hij mag dan ten hoogste 4 vakjes naar keuze binnen een rooster van 2 bij 2 (ongeacht de kleuren) op zijn speelveld aankruisen. **Let op:** deze vakjes hoeven **niet** aan al aangekruiste vakjes te **grenzen** of in startkolom H te liggen. Ook aan het begin van het spel zou hij zo vakjes buiten startkolom H kunnen aankruisen. Later in het spel mag hij dan ook vakjes aankruisen die aan de met de bom aangekruiste vakjes grenzen.

Het is toegestaan om met een bom minder dan 4 vakjes aan te kruisen, maar die moeten alsnog binnen een rooster van 2 bij 2 liggen. Met een bom mogen tegelijkertijd vakjes van verschillende kleuren worden aangekruist!

VOORBEELD:
De speler heeft de speciale dobbelsteen gebruikt om een bom te laten ontploffen. Hij zet 4 kruisjes binnen een rooster van 2 bij 2 op een plek naar keuze van zijn speelveld (en speelt zo zelfs direct weer een actie "speciale dobbelsteen" vrij).



HART: de speler omcirkelt, bovenaan beginnend, één hart in zijn hartenkolom. De harten geven hem een extra kolommenbonus. Hoe meer harten een speler in de loop van het spel omcirkelt, hoe hoger deze bonus wordt. Elke keer dat een speler een kolom volledig heeft aangekruist, krijgt hij naast de punten die hij voor de kolom krijgt (zie "Kolommen tellen") ook direct zijn **huidige** hartenbonus. Deze vult hij in het hart direct onder de betreffende kolom in. Lukt het de speler in de loop van het spel meer harten te omcirkelen, dan verhoogt hij daarmee de kolommenbonus voor latere complete kolommen.

VOORBEELD:
De speler heeft al 3 harten omcirkeld en maakt nu als tweede speler kolom B compleet. Naast de 3 punten die hij voor kolom B krijgt, vult hij ook direct 3 punten in het hart onder deze kolom in. Later in het spel lukt het hem om nog een hart te omcirkelen. Hij maakt als eerste kolom A af. Naast de 5 punten voor kolom A krijgt hij nu een hartenbonus van 4 punten, die hij direct onder de zojuist compleet gemaakte kolom A noteert.

STERREN: de speler kruist ten hoogste 2 sterren op zijn speelveld aan. Deze moeten echter horizontaal of verticaal **aan ten minste één aangekruist vakje** of in startkolom H liggen.

DRIE IN EEN RIJ: de speler kruist direct **ten hoogste 3 vakjes in één rij** (geen kolom!) af. Deze hoeven niet **aan elkaar te grenzen**, maar wel aan aangekruiste vakjes. Deze actie is zeer geschikt om rijen af te maken.

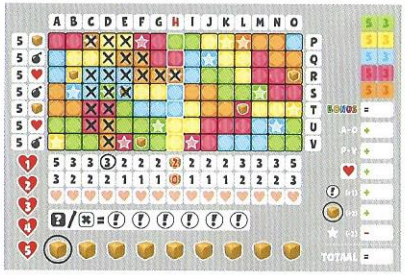
KLEURBLOK: de speler kruist direct een **compleet blok van één kleur** aan. Dit blok mag helemaal leeg zijn, maar de speler mag ook een blok waaraan hij al is begonnen afmaken.

Het blok moet aan ten minste één aangekruist vakje grenzen. **Let op:** hiermee mag de speler ook een blok van 6 in één keer aankruisen.

KOLOMMEN TELLEN

Elke keer dat het een speler lukt om een kolom volledig met kruisjes te vullen, ontvangt hij de onder de betreffende kolom aangegeven punten en eventueel hartenpunten (zie "Speciale dobbelsteen"). **Nadat** alle spelers hun kruisjes hebben gezet, roept hij welke kolom hij heeft gevuld en omcirkelt hij de punten die hij ervoor krijgt. Is hij **de eerste** die de betreffende kolom vult, dan **omcirkelt hij de bovenste waarde**. Alle andere spelers halen de bovenste waarde van deze kolom door. Zij kunnen bij het vullen van die kolom alleen de onderste waarde nog ontvangen. De onderste waarde staat **altijd alle andere spelers ter beschikking**. Spelers die een kolom als tweede, derde, enzovoort, vullen, hoeven dat niet te roepen.

VOORBEELD: *na een aantal worpen heeft Inka de 2 oranje vakjes aangekruist, waarmee ze een kolom compleet maakt. Ze roept: "Kolom D is vol", en omcirkelt de 3 punten. De andere spelers halen de 3 door, zij kunnen voor kolom D nog maar 2 punten verdienen.*



BELANGRIJK:

- De spelers halen uitsluitend de bovenste puntenwaarde van een kolom door, nooit de onderste. Iedere andere speler heeft altijd de mogelijkheid om de onderste waarde voor een kolom te verdienen.
- Het is mogelijk dat een speler in 1 worp meerdere kolommen vult. Hij roept dan al deze kolommen en krijgt daar de betreffende punten voor.
- Vullen meerdere spelers tegelijk als eerste dezelfde kolom, dan krijgen ze allemaal de bovenste punten.
- Een speler moet bij het afmaken van een kolom altijd controleren of hij al harten heeft omcirkeld en de huidige hartenbonus in het hart onder de kolom invullen. Een speler krijgt een hartenbonus altijd, ongeacht of hij de kolom al dan niet als eerste heeft afgemaakt.

RIJENBONUS

Elke keer dat het een speler lukt om een rij (geen kolom!) volledig met kruisjes te vullen, roept hij welke rij hij heeft gevuld en omcirkelt hij de punten die hij ervoor krijgt. Is hij **de eerste** die de betreffende rij vult, dan krijgt hij direct de naast de rij afgebeelde rijenbonus. Alle andere spelers halen de bonus van deze rij door. Zij kunnen bij het vullen van die rij alleen de punten ontvangen. De bonus wordt niet meer vergeven. Elke complete rij levert aan het einde van het spel 5 punten op.

De rijenbonussen zijn:
BOM: de speler laat direct een bom ontploffen (zie blz. 4 en 5).
SPECIALE DOBBELSTEEN: de speler omcirkelt direct een speciale dobbelsteen in zijn dobbelsteenrij.
HART: de speler omcirkelt direct het volgende hart van zijn hartenspoor.

BELANGRIJK:

- Maken twee of meer spelers tegelijkertijd een rij compleet, dan krijgen al deze spelers de rijenbonus.
- Maakt een speler tegelijkertijd rijen en kolommen compleet (bijvoorbeeld met een bom), dan krijgt hij eerst de rijenbonus(sen). Pas daarna omcirkelt hij de punten in de afgemaakte rijen en kolommen.

Heeft iedere speler een dobbelsteencombinatie of de speciale dobbelsteen gekozen (of daarvan afgezien), vakjes aangekruist en kolommen en rijen geteld, dan geeft de actieve speler de **dobbelstenen naar links** door. Deze speler wordt de nieuwe actieve speler en werpt alle 7 dobbelstenen.

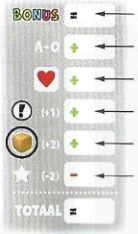
BONUSPUNTEN

Lukt het een speler om als eerste **alle vakjes van 1 kleur** aan te kruisen, dan geeft hij dat aan en omcirkelt de betreffende 5 punten op zijn speelveld. Alle andere spelers halen deze 5 punten door. Zij kunnen voor deze kleur nog maar 3 bonuspunten verdienen. Deze 3 bonuspunten zijn door alle andere spelers te verdienen. Kruisen meerdere spelers in dezelfde worp als eerste het laatste vakje van dezelfde kleur aan, dan krijgen ze allemaal de 5 bonuspunten.

STERREN: aan het einde van het spel krijgt een speler voor elke **niet aangekruiste ster 2 minpunten**.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct na de worp waarin ten minste 1 speler zijn tweede kleurenbonus omcirkelt (het is niet van belang welke waarde de bonus heeft). Alle spelers mogen in deze laatste worp zoals gebruikelijk een dobbelsteencombinatie kiezen, vakjes aankruisen en eventuele kolommen tellen en kleurenbonussen ontvangen.
Daarna volgt de puntentelling:



- Vul hier de bonuspunten voor kleuren in.
- Vul hier de bonuspunten voor kolommen en rijen in.
- Vul hier de som van de hartenpunten in.
- Elk niet gebruikt uitroepteken op het eigen speelveld levert 1 punt op.
- Elke omcirkelde ongebruikte speciale dobbelsteen op het eigen speelveld levert 2 punten op.
- Elke niet aangekruiste ster op het eigen speelveld levert 2 minpunten op! De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die meer uitroeptekens overheeft. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

SOLITAIR SPEL

In deze solovariant probeert de speler zoveel mogelijk punten te scoren. De spelregels van het basisspel zijn van kracht. De speler werpt echter steeds **maar 2 cijfer- en 2 kleuren-dobbelstenen en de speciale dobbelsteen**. Na elke worp moet hij in één van de letter-velden een schuine streep zetten. In elk van deze velden zet hij in totaal 2 strepen (één naar rechts ╱ en één naar links ╲).

Het spel is na 30 worpen afgelopen (als in alle lettervelden 2 schuine strepen staan). Heeft een speler 2 kleuren compleet aangekruist en nog niet al zijn worpen gebruikt, dan krijgt hij voor elke ongebruikte worp 2 bonuspunten. De speler telt nu zijn punten. Onder-staande tabel geeft aan hoe goed zijn prestatie is.

PUNTEN	PRESTATIE
> 90	★★★★ Er bestaan dus toch superhelden!
85-90	★★★½ Word je "geluksvogel" of "het brein" genoemd?
79-84	★★★½ Je zou professioneel "***Keer op Keer***" moeten spelen.
74-78	★★★☆ Super! Grandioze prestatie!
70-73	★★½☆ Hopelijk zonder sjoemelen voor elkaar gekregen!
66-69	★★½☆ Klasse! Dat ging prima!
60-65	★★☆☆ Dat was niet jouw eerste keer...
50-59	★½☆☆ Goed, maar dat kan beter.
40-49	★½☆☆ Het begint langzaam iets te worden.
30-39	★☆☆☆ Niet heel slecht.
20-29	½☆☆☆ Er is nog wel wat oefening nodig.
10-19	☆☆☆☆ Deelnemen is het belangrijkste.
< 10	↙ Dat lijkt wel op werkweigering.

© 2019 Schmidt Spiele GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Inka & Markus Brand
Illustraties: Leon Schiffer
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

KEE05-02366-2001