

**INHOUD VAN HET SPEL:** 1 speelbord, 1 dobbelbeker, 1 notitieblok om de score bij te houden, 59 schijven (18 paarse, 18 blauwe, 13 grijze en 10 zwarte schijven), 8 dobbelstenen

**HET DOEL VAN COLUMBIZ:** Het vormen van rijen van drie of meer schijven en het gevangen nemen van schijven van de tegenstander(s).

De speler die de meeste punten scoort wint het spel.

**VOORBEREIDING:** Plaats het bord in het midden van de tafel. Eén van de spelers houdt op het notitieblok de score bij. Als Columbiz met twee personen gespeeld wordt pakt iedere speler

18 schijven van één kleur. Als met drie personen gespeeld wordt pakt iedere speler 13 schijven van één kleur. Als het spel met zijn vieren gespeeld wordt pakt iedere speler 10 schijven van één kleur.

**HET SPEL:** Er wordt om de beurt gespeeld, met de klok mee. De spelers gooien ieder een dobbelsteen. Wie het hoogst gooit mag beginnen. De speler die aan de beurt is mag het bord naar zich toe draaien.

Als je aan de beurt bent doe je het volgende:

**GOOIEN:** Je mag 3 keer gooien met de dobbelstenen om de waardes te krijgen die je graag wilt hebben. Na de eerste en tweede worp mag je de dobbelstenen die je kunt gebruiken laten liggen en alleen met de overige stenen nogmaals gooien. Overeenkomstig de waardes op de dobbelstenen na drie worpen mag je schijven op het bord plaatsen, waarbij je de volgende regels moet volgen:

- 1 Schijven kunnen alleen in de lege vakjes gelegd worden
- 2 Boven de kolom staat een dobbelsteen afgebeeld met 1, 2, 3, 4, 5 of 6 ogen. Om schijven te plaatsen in een kolom moet je met één of meer dobbelstenen het aantal ogen gooien dat erboven staat. De cijfers in de vakjes geven aan hoeveel dobbelstenen met dat aantal ogen je nodig hebt om een schijf in een vakje te mogen plaatsen.

*Stel dat je na drie keer gooien het volgende resultaat hebt: 1-2-33-555-6. Je mag nu schijven plaatsen en je zou kunnen besluiten om er één te zetten*

*in vakje twee van kolom drie (gebruik makend van de twee drieën die je geworpen hebt) en een schijf in vakje drie van kolom vijf (gebruik makend van de drie vijven die je geworpen hebt).*

*Je mag met deze worp ook schijven plaatsen in de eerste vakjes van kolom 1 en 2, maar die schijven worden vrijwel zeker gevangen genomen (zie verder). Dus dat is niet zo verstandig.*

- 3 Je mag dobbelstenen met dezelfde waarde gebruiken om één of meerdere stenen te plaatsen.

*In het bovengenoemde voorbeeld heb je drie dobbelstenen met de waarde 5 geworpen. Je hebt nu de volgende mogelijkheden in vijfde kolom: één schijf op vakje 3 of één schijf op vakje 1 en één schijf op vakje 2.*

- 4 Je mag per beurt niet meer dan 4 schijven plaatsen.
- 5 Je hoeft niet alle dobbelstenen te gebruiken, maar je moet per beurt tenminste 1 schijf plaatsen.
- 6 Als een speler niet één schijf op een lege plek kan plaatsen moet hij 3 schijven van zijn voorraad wegleggen.
- 7 Dobbelstenen die gebruikt zijn om een schijf te plaatsen kunnen niet nog een keer in je beurt gebruikt worden.

**SLAAN:** Elke keer als je een schijf plaatst

- sla je alle schijven van je tegenstanders, die zich in dezelfde kolom bevinden maar op een lager getal staan. Dat wil zeggen dat je ze van het bord weghaalt en voor je neerlegt. Deze schijven worden niet meer gebruikt in het spel.
- scoor je punten als je drie of meer schijven op een rij hebt (horizontaal, verticaal of diagonaal) dan scoor je punten. Een rij van drie schijven is één punt waard, een rij van vier schijven twee punten, een rij van vijf schijven drie punten en een rij van zes schijven is vier punten waard.

**HET EINDE VAN HET SPEL:** Wanneer een speler geen eigen schijven meer heeft is het spel afgelopen. De ronde moet wel afgemaakt worden hetgeen wil zeggen dat iedere speler, vanaf degene die het spel mocht beginnen, in deze laatste ronde gespeeld moet hebben.

**DE WINNAAR:** De spelers tellen de gevangen schijven en noteren de daarbij



behorende punten onder de streep achter het gevangenis symbooltje. Het aantal gevangenen levert punten op volgens de volgende tabel:

1 gevangene = 1 pt, 2 = 2 pt, 3 = 4 pt, 4 = 6 pt, 5 = 9 pt, 6 = 12 pt, 7 = 16 pt, 8 = 20 pt, 9 = 25 pt, 10 = 30 pt, 11 = 36 pt, 12 = 42 pt.

Per speler (kolom) worden de punten van boven en onder de streep bij elkaar opgeteld.

De speler met het hoogste totaal aantal punten is de winnaar.

