

DOBBELDUEL

Een uitdagend deductiespel van Leo Colovini voor 2 spelers

Spelmateriaal

- 26 dobbelstenen (2 blauwe, 2 rode, 2 gele, 2 groene, 18 witte)
- 1 speelbord
- De spelregels



Kort speloverzicht

Een spel bestaat uit 2 partijen. In de eerste partij is een van de spelers de codemaker en de andere de codebreker. In de tweede partij draaien de spelers de rollen om. De codebreker probeert in zo min mogelijk pogingen de code van de codemaker te breken.

Vorbereiding

- De codemaker krijgt 1 set van 4 gekleurde dobbelstenen (blauw, rood, geel en groen).
- De codebreker krijgt de andere set van 4 gekleurde dobbelstenen en de 18 witte dobbelstenen.
- Leg het speelbord tussen de 2 spelers op tafel. Zorg ervoor dat de codemaker aan de kant van het schermje zit en de codebreker er tegenover.
- De codemaker werpt zijn 4 gekleurde dobbelstenen zodanig dat de codebreker het aantal ogen erop niet kan zien. Hij legt de dobbelstenen op de velden met de corresponderende kleur achter het schermje op het speelbord. Zo zijn ze zichtbaar voor de codemaker en niet voor de codebreker.



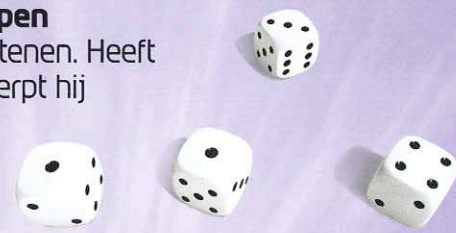
Spelverloop

De codebreker probeert het aantal ogen op de 4 door de codemaker geworpen dobbelstenen te raden. Hij mag maximaal 7 pogingen doen. Elke poging bestaat uit de volgende fasen:

1. 4 witte dobbelstenen werpen.
2. 1, 2, 3 of 4 witte dobbelstenen in een rij op het speelbord leggen.
3. Informatie van de codemaker ontvangen.

1. 4 witte dobbelstenen werpen

De codebreker werpt 4 dobbelstenen. Heeft hij er minder dan 4 over, dan werpt hij uitsluitend de dobbelstenen die hij heeft.



2. 1, 2, 3 of 4 dobbelstenen in een rij op het speelbord leggen

De codebreker kiest nu hoeveel dobbelstenen hij in een lege rij op het speelbord legt. Hij bepaalt zelf welke dobbelsteen hij op welk veld legt. In de eerste poging legt hij de dobbelste(en) in de tweede rij, in de volgende poging in de derde rij, enzovoort. De eerste rij dient voor zijn definitieve oplossing (zie verderop).

Tip: het kan nuttig zijn om niet alle geworpen dobbelstenen in te zetten. Zo kan men specifiekere informatie krijgen.

CODE

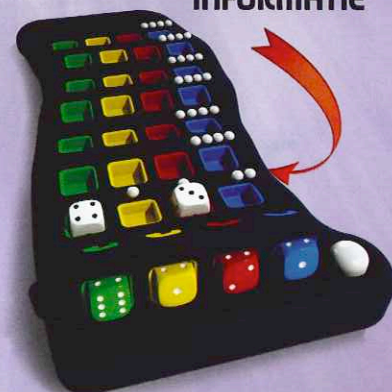


3. Informatie van de codemaker ontvangen

De codemaker gebruikt nu de knopjes naast de betreffende rij op het speelbord om aan te geven in hoeverre de poging van de codemaker van de werkelijke code verschilt:

- Voor elke witte dobbelsteen waarvan het aantal ogen gelijk is aan het aantal ogen van de gekleurde dobbelsteen in dezelfde kolom verplaatst hij een knopje naar het "="-symbool (dit betekent dat het aantal ogen juist is).
- Voor elke witte dobbelsteen waarvan het aantal ogen hoger is dan het aantal ogen van de gekleurde dobbelsteen in dezelfde kolom verplaatst hij een knopje naar het ">"-symbool (dit betekent dat het aantal ogen van de witte dobbelsteen lager moet zijn).

INFORMATIE



• Voor elke witte dobbelsteen waarvan het aantal ogen lager is dan het aantal ogen van de gekleurde dobbelsteen in dezelfde kolom verplaatst hij een knopje naar het "+"-symbool (dit betekent dat het aantal ogen van de witte dobbelsteen hoger moet zijn).

Belangrijk: de codemaker verplaatst uitsluitend de knopjes naar de betreffende symbolen. Hij vertelt er niet bij welk knopje bij welke dobbelsteen hoort. Daar moet de codebreker zelf achter zien te komen!

Let op: als blijkt dat de codemaker verkeerde informatie heeft gegeven, wint de codebreker direct na het geven van de verkeerde informatie.

Code gebroken

Denkt de codebreker op een gegeven moment de code te weten, dan mag hij direct zijn 4 gekleurde dobbelstenen op de corresponderende velden van de eerste rij (de oplossingsrij met de vraagtekens) leggen, waarbij hij zelf het aantal ogen bepaalt. (Hij hoeft deze dus niet te werpen). Daarna drukt de codemaker het schermpje naar beneden om de codes te kunnen vergelijken.

Opmerking: nadat de codebreker 7 pogingen op het speelbord heeft gedaan, moet hij zijn oplossing geven.

Opmerking: de codebreker mag per partij maar 1 poging op de oplossingsrij doen.

Einde van het spel

Na 2 partijen (beide spelers zijn een keer codemaker en codebreker geweest) is het spel afgelopen. De speler met de meeste punten wint.

Tip: de spelers kunnen afspreken om meer partijen te spelen, maar zorg ervoor dat beide spelers even vaak codemaker zijn.



© 2011 999 Games bv.

Uitgever en distributeur:
999 Games bv.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 9990000
Klantenservice@999games.nl

Auteur: Leo Colovini
Illustraties: NPD Toys
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

Alle rechten voorbehouden
Made in China



WAARSCHUWING:
VERSTIKKINGSGEVAAR - bevat kleine onderdelen.
Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Deze adviezen sv.p. bewaren voor eventuele correspondentie.



Einde van een partij

Heeft de codebreker de code gebroken, dan krijgt hij 20 punten. Voor elke lege rij op het speelbord krijgt hij 5 punten extra. Voor elke niet gebruikte witte dobbelsteen krijgt hij 1 punt extra. Is het de codebreker niet gelukt om de code te breken, dan krijgt hij 0 punten.