

Philos Schocken

Inhoud: 2 dobbelbeker, 3 rode dobbelstenen, 3 blauwe dobbelstenen, houten schijfjes

Spelopzet:

Elke speler ontvangt een dobbelbeker en drie dobbelstenen in dezelfde kleur. De toren van houten schijfjes wordt tussen de spelers in het midden van de tafel geplaatst.

Doel van het spel:

De spelers moeten proberen om een zo hoog mogelijke combinatie te gooien om te voorkomen dat ze strafpunten krijgen. De mogelijke combinaties en de bijbehorende strafpunten staan in de tabel aan het einde van deze instructies. De speler met de minste strafpunten aan het einde van het spel is de winnaar.

Spelregels:

Het spel wordt in twee rondes gespeeld:

Eerste ronde:

Bepaal eerst wie als eerste gaat. De eerste speler kan de dobbelstenen tot drie keer gooien om een combinatie te verkrijgen. Als je besluit om opnieuw te gooien na je eerste worp, kun je kiezen hoeveel dobbelstenen je wilt gooien (alle drie dobbelstenen, of slechts twee of één dobbelsteen). Na maximaal drie worpen moet de dobbelbeker op de tafel blijven staan zodat je combinatie verborgen blijft.

De volgende speler gooit vervolgens de dobbelstenen op dezelfde manier als de eerste speler. Zodra beide spelers hun beurt hebben voltooid, worden de dobbelstenen onthuld en wordt bepaald wie de hoogste worp heeft. Als jullie dezelfde combinatie hebben, wint de eerste speler.

Gebruik vervolgens de tabel om te berekenen hoeveel strafpunten (houten schijfjes) de verliezer krijgt. Dit hangt af van de combinatie van de winnaar. Als de winnaar bijvoorbeeld een straat gooit, krijgt de verliezer 2 strafpunten.

Bij de volgende worp gaat de verliezer eerst en het spel gaat op dezelfde manier verder. Zodra er geen houten schijfjes meer in het midden van de tafel zijn, ontvangt de verliezer zijn houten schijfjes van de winnaar. Dit gaat door totdat een van de spelers alle houten schijfjes heeft verzameld. Deze speler verliest de eerste ronde.

Tweede ronde:

In de tweede ronde krijgt de verliezer van de eerste ronde de rode houten schijf, die als herinnering dient dat ze de eerste ronde hebben verloren. Het spel gaat verder op dezelfde manier als de eerste ronde.

Einde van het spel:

Als dezelfde speler beide rondes wint, wint hij het spel. Als elke ronde door een andere speler wordt gewonnen, wordt er een beslissende ronde gespeeld om de winnaar te bepalen.

Puntenomrekeningsschema

- **Simpele worp (hoogste getal)** bijv. 2,2,1 of 5,2,1 - 1 strafpunt
- **Straat** 1,2,3 / 2,3,4 / 3,4,5 etc. - 2 strafpunten
- **Drilling / Algemeen** 2,2,2 / 3,3,3 / 4,4,4 etc. - 3 strafpunten
- **Schock** 2 - 6 1,1,2 – 1,1,6 - 2 tot 6 strafpunten, afhankelijk van het laatste getal (Schock)
- **Jule** 1,2,4 - 7 strafpunten
- **Pippi** 1,2,2 - 9 strafpunten
- **Schock Out** 1,1,1 - Alle strafpunten

Speciale regels voor bepaalde combinaties:

- Jule en Pippi moeten in één enkele worp worden verkregen.
- Als je twee zessen in één worp gooit, kun je een van de zessen omzetten in een 1.
- Als je een Schock Out gooit, ontvangt de andere speler alle houten schijfjes en verliest de hele ronde of de finale.

Het spel bevat stukken voor 2 spelers. Als je met een grotere groep wilt spelen, zijn extra dobbelstenen en dobbelbekers nodig.

