

Het spel van het vierde millennium

Een spel van François Haffner
voor 2 tot 4 spelers
vanaf 7 jaar
gemiddelde speelduur : 30 minuten

INHOUD (VAN HET SPEL)

120 dubbelzijdige houten dominostenen, dalapapa's genaamd - 1 stoffen opbergzakje - de spelregels.

Voorzie ook pen en papier om de scores te noteren.

PRINCIPE EN DOEL VAN HET SPEL

De spelers scoren punten door hun dalapapa's correct op het speelveld te plaatsen :

- als ze schijven maken
- als ze groepen van schijven maken

De eerste speler die een op voorhand afgesproken aantal punten scoort (tussen 60 en 240 punten) wint het spel. Een spel met 3 spelers en 60 punten duurt ongeveer een half uur.

PLAATSINGSREGELS

Op elke dalapapa staat een centrale schijf en 6 halve schijven. Elke dalapapa moet ten minste één andere dalapapa op het spelbord raken zodat er een of meer schijven ontstaan. Elke nieuwe schijf mag slechts uit één kleur bestaan.

Wanneer men een dalapapa op het spelbord legt, kan men 1 tot 6 nieuwe schijven creëren.

Twee voorbeelden van toegestane zetten :



Twee voorbeelden van verboden zetten :



PLAATSING

Alle dalapapa's worden geschud in het zakje. Elke speler trekt een eerste dalapapa. De jongste speler begint door de dalapapa die hij heeft getrokken op het speelveld te plaatsen. Daarna leggen de andere spelers om beurten en in wijzerzin de dalapapa die ze hebben getrokken zonder daarbij de plaatsingsregels te overtreden. De dalapapa's die zo worden geplaatst, brengen geen punten op. Ze vormen slechts het startpunt van het spel.

Zodra iedereen zijn dalapapa heeft geplaatst, neemt elke speler twee dalapapa's uit het zakje en kan het echte spel beginnen.

VERLOOP VAN HET SPEL

Alle spelers spelen om beurten en in wijzerzin, te beginnen bij de eerste speler. Ze leggen een van beide dalapapa's op het speelveld, rekening houdend met de plaatsingsregels.

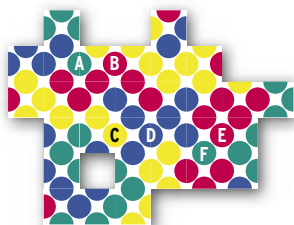
Spelers scoren punten door **schijven** en **schijfgroepen** te creëren.

SCHIJFGROEPEN

Een schijfgroep bestaat uit één of meer schijven van één bepaalde kleur, die samen een gesloten geheel vormen, zonder een andere halve schijf van dezelfde kleur te raken.

Het voorbeeld hiernaast omvat 6 schijfgroepen.

- A is 1 punt waard
- B is 6 punten waard
- C is 2 punten waard
- D is 7 punten waard
- E is 5 punten waard
- F is 1 punt waard



PUNTELLING

> Schijfpunten

Elke schijf die door het plaatsen van een dalapapa ontstaat, brengt **1 punt** op.

Bovendien krijgt de speler **vanaf de derde schijf 1 bonuspunt** per schijf.

Met andere woorden: de eerste twee schijven brengen elk 1 punt op, de volgende schijven brengen 2 punten op. Het is dus de bedoeling om zo veel mogelijk schijven te creëren.

> Groepsunten

Wanneer het plaatsen van een dalapapa **een schijfgroep** creëert (zie definitie hierboven), krijgt de speler **1 punt per schijf** in de groep.

Als een speler een dalapapa plaatst die meerdere groepen creëert, brengt elk van de groepen groepsunten op.

EVENTUELE PLAATSING VAN EEN TWEDE DALAPAPA

Als de speler dat wenst, kan hij ook zijn **tweede dalapapa**, plaatsen maar daarvoor moet hij **4 punten betalen**, die worden afgetrokken van de totale score. Het is soms interessant om die boete van 4 punten te betalen als men op die manier verschillende schijven of schijfgroepen kan creëren.

De punten van de twee dalapapa's worden afzonderlijk berekend en daarna samengeteld. Vergeet niet om de 4 strafpunten van het totaal af te trekken.

Opmerking: door de volgorde waarin de dalapapa's worden geplaatst aan te passen, kunt u uw score verhogen.

EINDE VAN DE BEURT

Wanneer een speler gespeeld heeft, telt men de schijfpunten en groepsunten op, trekt men eventuele strafpunten voor de tweede dalapapa af en noteert men de score op een blad papier. Daarna trekt speler 1 of 2 dalapapa's om zijn hand aan te vullen tot twee. Daarna is het de beurt aan de volgende speler om een of twee dalapapa's te plaatsen.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler de oorspronkelijk afgesproken score behaalt, is het spel afgelopen. De ronde wordt echter nog uitgespeeld zodat iedereen evenveel beurten heeft gekregen.

De winnaar is de speler met de hoogste score. Er kan een ex aequo zijn.

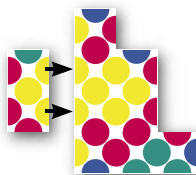
ENKELE VOORBEELDEN

Voorbeeld 1

Wanneer hij de dalapapa links tegen de figuur zet, krijgt de speler in het totaal:

- > Punten voor schijven: 2 punten (geen bonus)
- > Punten voor groepen: 7 punten (de gele groep)

Hetzij een totaal van 9 punten



Voorbeeld 2

Wanneer hij de dalapapa links tegen de figuur zet, krijgt de speler in het totaal:

- > Punten voor schijven: 4 punten
1 punt voor elk van de eerste twee schijven
2 punten voor de derde schijf
- > Punten voor groepen: 8 punten
3 punten voor de rode groep
5 punten voor de gele groep
hetzij een totaal van 12 punten.

