

# Add-Vantage™

Een origineel spel voor 2 tot 4 spelers vanaf de leeftijd van 7 jaar.  
Uitvinder : Jeff Glickman. Ontwikkeld door Gaya Game

## Inhoud:

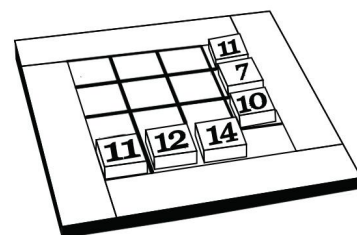
- 4 houten bordjes
- 36 dobbelstenen
- 26 houten tegeltjes:
  - 1 tegel met nummer 7
  - 2 tegels met nummer 8
  - 4 tegels met nummer 9 (de tegels dragen het nummer 9 en niet 6)
  - 6 tegels met nummer 10
  - 6 tegels met nummer 11
  - 4 tegels met nummer 12
  - 2 tegels met nummer 13
  - 1 tegel met nummer 14
- 8 muntstukken

## Doel:

Het doel van het spel is om de som van 3 dobbelstenen te laten overeenstemmen met het getal op de tegel aan het einde van een rij of kolom en zodoende een maximum aantal tegelpunten te verzamelen.

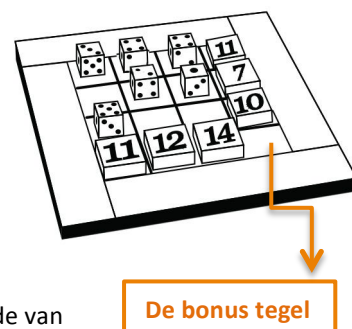
## Vorbereiding:

- Elke speler krijgt een houten spelbord en 2 muntstukken.
- Plaats de tegels op de tafel met de nummers naar beneden en de rug van de tegel naar boven (nummers zijn dus niet zichtbaar) en mix ze goed door elkaar. **Elke speler neemt dan blindelings 6 tegels en plaatst die op zijn spelbord zoals aangegeven op de tekening.** De tegels kunnen willekeurig op het bord geplaatst worden, met 3 tegels in de rechter kolom en 3 tegels op de onderste rij.
- 2 bijkomende tegels worden getrokken (bij 4 spelers zijn slechts 2 tegels over) en worden, met het cijfer naar boven, op de tafel geplaatst. Alle overblijvende tegels worden niet gebruikt.
- Plaats al de dobbelstenen in het midden van de tafel.
- De spelers zullen iemand aanduiden om te starten en daarna verder spelen in richting zoals ze zelf overeenkomen.



## Het spel:

- De eerste speler werpt 2 dobbelstenen en plaatst die naar eigen keuze ergens op zijn spelbord. (2 dobbelstenen omdat hij 2 muntjes heeft > zie verder)
- De spelers wisselen elkaar af totdat hun bord gevuld is. Het doel van het spel is om met de som van de ogen van 3 dobbelstenen een totaal te vormen dat gelijk is aan het getal op de tegel aan het einde van een rij of kolom. De som dient steeds gevormd te worden met 3 dobbelstenen. (Een totaal van de ogen van 2 dobbelstenen dat gelijk is aan het getal op de tegel telt niet). **De tekening rechts geeft een voorbeeld van de som van 11, gemaakt met het totaal van de ogen van 3 dobbelstenen in de bovenste rij.**
- Wanneer een speler met de som van 3 stenen het totaal vormt van de tegel op het einde van de rij of kolom, mag deze tegel van het spelbord verwijderd worden en op het einde van het spel wordt het totaal gemaakt van alle gewonnen tegels.
- Van zodra door een speler een dobbelsteen op het bord is geplaatst, mag deze niet meer verplaatst worden tijdens het verdere verloop van het spel door deze speler.



## Bonus:

Er liggen nog 2 tegels met hun nummer naar boven in het midden van de tafel (zie voorbereiding van het spel hierboven). Spelers mogen deze tegels opeisen wanneer het diagonale totaal van de ogen van 3 dobbelstenen overeenstemt met het getal op één van deze 2 tegels (zie tekening). De speler neemt de betreffende tegel van de tafel en deze telt mee voor de totale puntentelling op het einde van het spel.

**Op het einde van het spel kunnen er dobbelstenen op het spelbord liggen waarvan het totaal van de ogen niet overeenstemt met het cijfer op de tegel op het einde van de rij of kolom. Deze tegels tellen niet mee voor de puntentelling.**

## **Gebruik van de muntjes:**

De muntjes voegen een element van onvoorspelbaarheid toe. Elke speler heeft 2 munten die hem toelaten om 2 dobbelstenen te gooien (1 worp per steen per muntje). De muntjes kunnen op 2 manieren gebruikt worden : een dobbelsteen afgeven een dobbelsteen van een andere speler **“kopen”**.

### Een dobbelsteen opgeven:

Wanneer een speler een dobbelsteen werpt en deze niet op zijn spelbord willen leggen, dan kan hij een muntje afgeven (wordt in het midden van de tafel geplaatst) en moet hij geen tweede dobbelsteen op zijn spelbord plaatsen.

Dit muntje wordt uit het spel gehaald en doet niet meer mee.

Bij een volgende beurt mag deze speler slechts met 1 dobbelsteen verder spelen (1 muntje over).

### Een dobbelsteen kopen van een andere speler:

Als alternatief kunnen spelers er ook voor kiezen om een dobbelsteen van een andere speler te **“kopen”** in ruil voor een muntje. Dit geldt als spelbeurt (bv. Wanneer een speler 2 muntjes heeft, kan hij niet één dobbelsteen kopen en voor het andere muntje een dobbelsteen werpen).

Spelers **kunnen niet weigeren** wanneer een andere speler een dobbelsteen wil kopen.

Bovendien kan een speler dezelfde steen niet terugkopen in een volgende ronde van de speler die deze net van hem heeft weggekocht. Echter, spelers kunnen wel een gelijkaardige dobbelsteen kopen van een andere speler of van dezelfde speler, op voorwaarde dat deze nog een andere dobbelsteen met het zelfde aantal ogen op zijn spelbord heeft.

Wanneer een speler een muntje heeft opgegeven (ongeacht of hiervoor een dobbelsteen werd gekocht of opgegeven) en hij bezit nog slechts 1 muntje, dan kan hij in de volgende ronde slechts met 1 dobbelsteen gooien (1 worp per muntje).

Spelers met meer dan 2 muntjes moeten minstens 2 dobbelstenen gooien, maar zijn niet verplicht om meer dan 2 te gooien, alleen wanneer ze hiervoor kiezen.

Spelers die geen muntjes meer hebben, kunnen niet verder spelen. Ze moeten in het spel blijven omdat andere spelers dobbelstenen van hun spelbord kunnen kopen en hiervoor een munt betalen. Van zodra een speler opnieuw een muntje in zijn bezit heeft, kan hij verder spelen.

## **Einde van het spel:**

Het spel eindigt wanneer het spelbord gevuld is met 9 dobbelstenen.

## **Punten:**

Elke speler telt het aantal punten van de tegels die hij van het bord heeft genomen. De speler met de bonus tegel (diagonaal) telt ook dit getal mee in zijn totaal.

De speler met de hoogste totaal is winnaar van het spel.

## **Optionele toevoegingen:**

- In een spel met 2 spelers kunnen spelers de tegels op het bord laten wanneer de som van 3 dobbelstenen het getal op de betreffende tegel het bereikt. Wanneer een speler een dobbelsteen van die lijn koopt (rij, kolom of diagonaal), dan moet de andere speler de som van de tegel opnieuw vervolledigen. Dit 2-spelers-spel eindigt wanneer de 2 spelers een vol spelbord (9 dobbelstenen) hebben en pas dan zullen de spelers hun tegels opnemen waarvan het getal overeenstemt met de som van de dobbelstenen. De speler met de hoogste som is de winnaar.
- Probeer het spel zo te spelen dat de spelers hun gewonnen tegels opzij leggen zodat alleen zij de getallen kunnen zien op de tegels.
- Een ander bonusregel kan toegevoegd worden - een speler kan een dobbelsteen opgeven die hij reeds op zijn spelbord heeft gelegd in ruil voor een munt. Deze munt zit dan niet meer in het spel. Een speler kan slechts 1 dobbelsteen opgeven per spelbeurt.

**Veel succes!**