

### Super Six – het dobbelspel voor de hele familie - symbolen

Verdeel de staafjes onder de spelers zodat elke speler hetzelfde aantal staafjes heeft. De spelers gooien kloksgewijs om beurt met de dobbelsteen. In de bovenkant van de doos zijn 5 kleine gaatjes gekerfd met elk een symbool: □ ○ △ ☆. Wanneer een speler met de dobbelsteen op een bepaald symbool valt, en het overeenstemmende gaatje leeg is, kan hij een van zijn staafjes erin plaatsen. Indien het gaatje al door een ander staafje bezet is, dan moet hij dit staafje aan zijn stapel toevoegen. Symbool ☆ is een geluksbrenger. Indien de dobbelsteen van een speler op ☆ valt kan deze een staafje doorheen het gaatje in het midden van de doos laten vallen. Dit staafje kan niet meer in het spel teruggebracht worden.

**Belangrijk :** Tijdens de eerste beurt mag elke speler slechts 1 keer met de dobbelsteen werpen. Vanaf de 2<sup>e</sup> ronde mogen de spelers de dobbelsteen zoveel keren werpen als ze willen, op voorwaarde dat het geworpen symbool steeds overeenkomt met een leeg gaatje. Van zodra de speler een symbool werpt dat overeenkomt met een bezet gaatje moet hij het staafje nemen dat erin zit en is de volgende speler aan de beurt. Elke speler moet per ronde minstens 1 maal met de dobbelsteen gooien.

**Einde van het spel :** Het spel eindigt wanneer een van de spelers erin geslaagd is om al zijn staafjes kwijt te raken. Deze speler heeft dan gewonnen.

**Bevat kleine deeltjes die ingeslikt kunnen worden.**

### Super Six – het dobbelspel voor de hele familie - cijfers

Verdeel de staafjes onder de spelers zodat elke speler hetzelfde aantal staafjes heeft. De spelers gooien kloksgewijs om beurt met de dobbelsteen. In de bovenkant van de doos zijn 5 kleine gaatjes gekerfd die genummerd zijn van 1 tot 5. Indien een speler na het werpen van de dobbelsteen een cijfer bekommt waarvan het overeenstemmende gaatje niet bezet is, dan mag hij een van zijn staafjes erin plaatsen. Indien het overeenstemmende gaatje reeds bezet is moet hij het staafje aan zijn stapel toevoegen. Cijfer 6 is een geluksbrenger. Indien de dobbelsteen van een speler op 6 valt kan deze een staafje doorheen het gaatje in het midden van de doos laten vallen. Dit staafje kan niet meer in het spel teruggebracht worden.

**Belangrijk :** Tijdens de eerste beurt mag elke speler slechts 1 keer met de dobbelsteen werpen. Vanaf de 2<sup>e</sup> ronde mogen de spelers de dobbelsteen zoveel keren werpen als ze willen, op voorwaarde dat het geworpen cijfer overeenkomt met een onbezet gaatje. Zodra de speler het cijfer werpt van een bezet gaatje moet hij het staafje nemen dat erin zit en is de volgende speler aan de beurt.

Elke speler moet per ronde minstens 1 maal met de dobbelsteen gooien.

**Einde van het spel :** Het spel eindigt wanneer een van de spelers erin geslaagd is om al zijn staafjes kwijt te raken. Deze speler heeft dan gewonnen.

**Bevat kleine deeltjes die ingeslikt kunnen worden.**

### Super Six – 2 dobbelstenen

Alle spelers gooien om hun beurt met de dobbelstenen. De speler met het hoogste cijfer mag beginnen. Elke speler mag de dobbelstenen slechts 1 keer gooien. De punten mogen naar wens over de verschillende gaatjes verdeeld worden .

#### **Voorbeelden**

- 5 + 6. De speler kan de 6 gebruiken om een staafje door het gaatje van het midden in de doos te laten vallen en, indien het gaatje nummer 5 leeg is, kan hij hierin een 2<sup>e</sup> staaf plaatsen.
- 5+5. De speler heeft in dit geval twee mogelijkheden. Ofwel kan hij een staafje in gaatje nummer 5 plaatsen en deze vervolgens terugnemen (of het omgekeerde indien het gaatje nummer 5 bezet is). Ofwel kan hij één staafje door gaatje nummer 6 laten vallen, en een andere in gaatje nummer 4 plaatsen (indien deze vrij is). Want  $6+4 = 10$ .
- 4+2. Indien de gaatjes die overeenkomen met de getallen 4 en 2 al bezet zijn heeft de speler nog de mogelijkheid om zijn staafjes in gaatjes n° 1 en 5 te plaatsen. Indien gaatje n°5 ook bezet is kan hij bovendien nog altijd 1 staafje door het midden in de doos laten vallen. Want  $4+2 = 6$ .
- Indien een speler 6 en 2 werpt en het gaatje n°2 bezet is heeft hij geen keuze: hij moet 1 staafje in het gaatje n°6 laten vallen en het staafje van gaatje n°2 aan zijn stapel toevoegen. Als een speler 4 en 1 werpt en alle gaatjes bezet zijn kan hij geen enkele staaf kwijt. Om in dit geval te vermijden dat een speler 2 staafjes aan zijn stapel moet toevoegen, kan de speler zijn punten optellen om slechts een staafje te nemen, namelijk hetgeen dat zich in het gaatje n°5 bevindt.

Wanneer een speler maar één staafje meer overhoudt mag hij met één dobbelsteen werpen. De speler die als laatste nog staafjes overhoudt heeft verloren.

**Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine deeltjes die ingeslikt kunnen worden.**

