

Inclusief spelen met het tactiele scorebord voor blinde en slechtziende spelers.

Dit is geen volledig zelfstandig spel: het bord vervangt het papieren scoreblad. Elke speler heeft één scorebord met bijbehorende stokjes nodig.

Speelmateriaal

- 1 scorebord
- 25 stokjes om de punten te markeren
- 1 stoffen opbergzak
- 1 spelhandleiding

Daarnaast zijn **5 (tactiele) dobbelstenen** nodig.

Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt een scorebord en 25 stokjes.

In het eerste gaatje van elke rij wordt één stokje geplaatst, zodat voelbaar is in welke rijen nog geen resultaat is gemarkeerd.

Spelverloop

Er wordt om de beurt gedobbeld.

Wie de hoogste worp heeft, begint het spel.

Elke speler is één keer per ronde aan de beurt en mag maximaal drie keer gooien.

De **eerste worp** gebeurt met alle vijf dobbelstenen.

Daarna mag de speler willekeurig veel dobbelstenen apart leggen en met de overgebleven stenen opnieuw gooien om zijn resultaat te verbeteren.

De speler mag ook afzien van extra worpen.

Uiterlijk na de derde worp moet de speler beslissen in welke rij hij zijn resultaat markeert.

Voldoet de worp aan geen enkele voorwaarde, dan wordt het stokje dat aan

het begin in het voorste gaatje van die rij zat, verwijderd. Deze rij levert dus **geen punten** op.

Per spel kan er in elke rij slechts één resultaat worden geplaatst.

Het scorebord

Het scorebord is verdeeld in een **linker-** en **rechterhelft**, die voelbaar van elkaar gescheiden zijn door een tactiele golflijn.

Op de **linkerhelft** bevinden zich de rijen voor **enen, tweeën, drieën, vieren, vijven en zessen**, evenals het tussentotaal.

Voor elke puntenreeks bevindt zich een gleuf voor een stokje.

Zolang het stokje daar zit, is deze combinatie nog niet gespeeld.

Is bijvoorbeeld de **rij voor tweeën** aan de beurt en worden **3×2** gegooid, dan wordt het stokje uit de linker gleuf gehaald en rechts van het voelbare cijfer “2” in het derde gaatje gestoken.

Wanneer in dit gedeelte een **tussentotaal van minstens 63 punten** wordt behaald, krijgt de speler een **bonus van 35 punten**.

Bij het **tussentotaal-symbool** zitten drie stokjes.

Zodra de tussenscore is berekend, worden de stokjes in de juiste gleuven gestoken:

- De bovenste rij voor de eenheden
- De middelste rij voor de tientallen
- De onderste rij staat voor de honderdtallen

Voorbeeld: bedraagt de tussenscore **105**, dan komt één stokje in het honderdtal-gat en één bij het cijfer **5** van de eenheden.

Op de **rechterhelft** bevinden zich de rijen voor de **speciale worpen**.

Ook hier staat de bovenste rij voor de eenheden en de onderste voor de tientallen.

Speciale worpen

Drie-of-een-soort (Three of a kind)

Minstens drie dobbelstenen met hetzelfde getal. De **som van alle dobbelstenen** wordt genoteerd.

Voorbeeld: 3×2 , 5 en 6 → **17 punten**.

Hier geldt: de bovenste rij is voor de eenheden en de rij daaronder voor de tientallen.

Vier-of-een-soort (Four of a kind)

Minstens vier gelijke dobbelstenen. De som van alle dobbelstenen wordt genoteerd.

Ook hier geldt: de bovenste rij is voor de eenheden en de rij daaronder voor de tientallen.

Kleine straat

Vier opeenvolgende getallen, bijv. **2-3-4-5** of **3-4-5-6**.
→ **30 punten**.

Grote straat

Vijf opeenvolgende getallen, bijv. **1-2-3-4-5**.
→ **40 punten**.

Yahtzee

Vijf gelijke dobbelstenen.
→ **50 punten**.

Kans (Chance)

Een laatste mogelijkheid om punten te scoren met een mislukte worp.
Tel alle dobbelstenen bij elkaar op.

Ook hier geldt: de bovenste rij is voor de eenheden en de rij daaronder voor de tientallen.

Waarschuwing

Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar.

Verstikkingsgevaar door kleine onderdelen die kunnen worden ingeslikt.
Bewaar deze handleiding zorgvuldig.