PLOC

Een snel dobbelspel
voor 2 spelers vanaf 8 jaar
Speelduur: 15 minuten
Ontwerp: Bernd Eisenstein
Illustratie: Klemens Franz
Vertaling: Olav Fakkeldij

1. Verhaal en doel van het spel

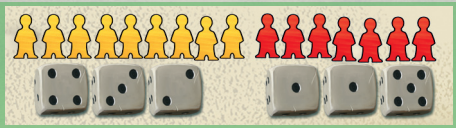
Elk jaar sturen de dorpen Plockton en Broadford hun beste atleten om deel te nemen aan een touwtrektoernooi.
Elk dorp bereidt zich goed voor om het duel te winnen. De atleten moeten op het juiste moment ingezet worden om hun kracht te benutten wanneer het nodig is. Ook risico's nemen is nodig om het strijdperk als winnaar te verlaten. De speler die aan het einde van de tweede wedstrijd nog atleten op het veld heeft, wint het spel.

Benodigd spelmateriaal

- 36 atleten (18 pionnen in 2 kleuren)
- 9 zeszijdige dobbelstenen

2. Voorbereiding

Iedere speler neemt 3 van de 9 dobbelstenen. Leg de resterende 3 dobbelstenen opzij. Beide spelers werpen hun 3 dobbelstenen tegelijkertijd en plaatsen ze voor zich zonder de waardes te veranderen.
Ieder kiest een van de spelerskleuren en neemt alle 18 atleten in zijn voorraad. Dan plaats iedere speler zoveel atleten in een kolom als de som van zijn 3 dobbelstenen, waarbij beide kampen elkaar treffen in het midden van de tafel. Het spel begint.



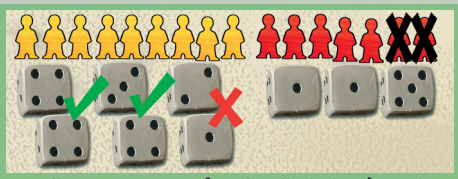
Geel heeft in totaal 9 geworpen en plaatst 9 atleten in een kolom. Rood heeft 7 geworpen en plaatst 7 atleten in een kolom; beide kolommen treffen elkaar in het midden van de tafel.

3. Spelersbeurt

Er worden twee wedstrijden gespeeld. De spelers bepalen wie de eerste wedstrijd begint (de andere speler zal de tweede wedstrijd beginnen).
In je beurt werp je de resterende 3 dobbelstenen (die niet in de kolom van een speler liggen). Voor elke "6" in je kolom mag je één dobbelsteen opnieuw werpen. Je moet dan echter wel het tweede resultaat accepteren.
Je wijst elk van de 3 geworpen dobbelstenen toe aan een van de 3 dobbelstenen in je kolom. Voor elk van de 3 dobbelstenen heb je 1 van 3 acties:

A) Tegenstander uitschakelen

Als de geworpen dobbelsteen ten minste de waarde heeft van de aangrenzende dobbelsteen in je kolom verwijder je een atleet van je tegenstander en legt deze terug in zijn voorraad.

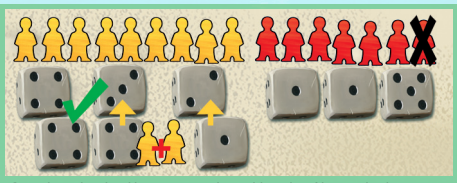


Voor zijn geworpen 4 (= 4 in zijn kolom) en de andere geworpen 4 (> de 3 in zijn kolom) schakelt Geel 2 rode atleten uit. De derde dobbelsteen (waarde 1) is lager dan de waarde 2 in zijn kolom. Hij kan deze gebruiken om zijn kracht aan te passen (B) of zijn tegenstander te verzwakken (C).

Je kunt ook een atleet van je tegenstander die verzwakt is verwijderen met een worp die tot 2 lager is dan de dobbelsteen in je kolom (zie C) - bijv. een "2" ten opzichte van de "4" in je kolom.

B) pas je krachten aan

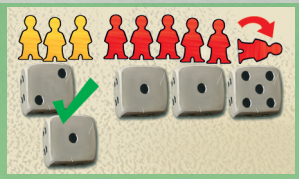
Je ruilt de zojuist geworpen dobbelsteen om met de aangrenzende dobbelsteen in je kolom. Voor de vervangen dobbelsteen verplaats je één atleet uit je voorraad naar je kolom. Als de waarde van de nieuwe dobbelsteen hoger is krijg je meer atleten: verplaats zoveel atleten van je voorraad naar je kolom als het verschil tussen de twee dobbelstenen.
Als de waarde van de nieuwe dobbelsteen lager is, moet je echter zoveel atleten van je kolom terugleggen in je voorraad als het verschil tussen de dobbelstenen.



Geel schakelt een rode atleet uit met de geworpen 4 (= 4 in de kolom) en ruilt de 3 in zijn kolom om met de andere geworpen 4. Daarvoor ontvangt Geel 2 atleten (1 atleet + 1 atleet omdat de nieuwe dobbelsteen 1 hoger is dan de oorspronkelijke in de kolom). Geel ruilt ook zijn derde dobbelsteen (waarde 1) die 1 lager is dan de oorspronkelijke dobbelsteen met waarde 2 in de kolom. Dit verandert het aantal atleten niet (1 atleet min 1 atleet).

C) Tegenstander verzwakken

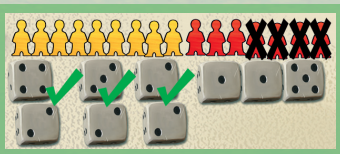
Je gebruikt een dobbelsteen om een atleet van je tegenstander te verzwakken: dit doe je door de verzwakte atleet neer te leggen. Je kunt een verzwakte atleet in de toekomst uitschakelen (zie A) Tegenstander uitschakelen).



Geel gebruikt de dobbelsteen met de "1" om zijn tegenstander te verzwakken: hij legt een van zijn tegenstanders atleten neer. Hij kan deze atleet later met een andere actie uitschakelen met een dobbelsteen die tot 2 lager is dan die in de kolom.

D) Alles-of-niets

Als je met alle 3 dobbelstenen dezelfde waarde werpt, en deze waarde is hoger of gelijk aan de laagste dobbelsteen in je kolom (ongeacht of dit resultaat na de eerste of tweede worp is), mag je 4 atleten van je tegenstander uitschakelen (verplaats ze van je tegenstanders kolom naar zijn voorraad). Je moet hiervoor wel alle 3 dobbelstenen gebruiken.
Nadat je 3 acties met je dobbelstenen hebt uitgevoerd – of één Alles-of-nietsactie – geef je de 3 dobbelstenen die niet in je kolom liggen aan je tegenstander voor zijn beurt.



Geel werpt een 2 met elk van de 3 dobbelstenen, wat gelijk is aan de laagste dobbelsteen in zijn kolom: Geel schakelt 4 atleten van zijn tegenstander uit en mag verder geen actie meer doen.

4. Einde van het spel en winnaar

Als je je laatste atleet verliest, verlies je de wedstrijd.
Na de eerste wedstrijd bereid je de tweede voor zoals beschreven bij "Voorbereiding", met één toevoeging:
De speler die de eerste wedstrijd won, begint de tweede wedstrijd met één extra atleet.
Als de 18 atleten niet genoeg zijn, gebruik dan tijdelijk iets anders ter vervanging.
De speler die de eerste wedstrijd niet begon, is startspeler in de tweede wedstrijd.
De speler die zijn laatste atleet verliest in de tweede wedstrijd, verliest ook het spel.

© Irongames 2023