



Eric B Vogel

SPELREGELS

# DICY

# CARDS



Alleen jij bepaalt hoe je je dobbelstenen wilt combineren, en of je je kaarten wilt scoren of opofferen. Maar dat is niet altijd een gemakkelijke keuze. Meer punten scoren dan je tegenstanders is een echte uitdaging.

# SPEELMATERIAAL

- 6 dobbelstenen



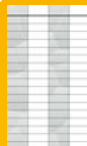
- 48 kaarten: elke kaart heeft een Actieve zijde en een Bevroren zijde



- 1 Startspelerkaart



- 1 Scoreblok



## DOEL VAN HET SPEL

Scoor meer punten dan je tegenspelers door met behulp van je dobbelstenen aan de voorwaarden op je kaarten te voldoen.

## GLACIAALVARIANT

Voor de beste speelervaring raden we aan dat je eerst de Glaciaalvariant van het spel speelt. Na een paar spelletjes kun je andere varianten van het spel proberen, of je eigen variant maken met de geavanceerde kaarten die aan het eind van de spelregels worden beschreven.

## VOORBEREIDING

- Geef elke speler een set van 5 kaarten met dezelfde kleur en met de letter **A** in de hoeken. Leg alle andere kaarten weer in de doos, aangezien die in dit spel niet worden gebruikt.
- Leg alle 5 je kaarten op een rij voor je neer, met de **Actieve zijde** open: zie '**Actieve of Bevroren zijde**' hieronder.
- De jongste speler neemt de 6 dobbelstenen en wordt de startspeler. Hij of zij legt de Startspelerkaart voor zich neer en houdt deze gedurende het hele spel bij zich.

Elke kaart geeft je 2 soorten informatie:

### 1. Actieve of Bevroren zijde

- Als de **Actieve** zijde van je kaart open ligt en je kleur dus zichtbaar is (rood in het voorbeeld), kun je er punten mee scoren of dobbelstenen mee opnieuw gooien.
- Als de **Bevroren** zijde van de kaart open ligt, kun je hem niet gebruiken. Je moet hem eerst weer omdraaien naar zijn Actieve zijde voor je hem weer mag gebruiken.



### 2. De voorwaarden om met de kaart te kunnen scoren

Op de afbeelding op de kaart zie je hoe je er punten mee kunt scoren.



*Voorbeeld van een spel met 3 spelers  
De spelers gebruiken allemaal alle 'A'-kaarten.*

# SPELVERLOOP

Het spel wordt in rondes gespeeld. De startspeler begint en daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

Aan het begin van je beurt moet je met alle 6 de dobbelstenen gooien.

**Als je niet tevreden bent met wat je gegooid hebt**, mag je een van je Actieve kaarten omdraaien naar de **Bevroren** zijde om zoveel dobbelstenen als je wilt opnieuw te gooien. Deze actie mag je zo vaak herhalen als je wilt, zolang je nog Actieve kaarten hebt om te **bevroren**.

Kies daarna een van de volgende 2 acties:

## ● Punten scoren

Gebruik de huidige waarden van je dobbelstenen om aan de voorwaarden van 1 van je Actieve kaarten te voldoen.

Bevries die kaart vervolgens door hem om te draaien naar de **Bevroren** zijde.

Noteer je punten op het scoreblok.

**of**

## ● Een beurt overslaan

Als je geen punten kunt of wilt scoren, moet je je beurt overslaan.

Als je dat doet, draai je al je Bevroren kaarten om, zodat de **Actieve** zijde weer boven ligt. Daarna moeten alle andere spelers, indien mogelijk, 1 van hun Bevroren kaarten weer omdraaien naar de **Actieve** zijde.

Nadat je 1 van beide acties hebt uitgevoerd, is je beurt afgelopen. Geef de dobbelstenen aan de speler links van je.

**Belangrijk:** als al je kaarten bevroren zijn aan het begin van je beurt, kun je alleen de actie '**Een beurt overslaan**' uitvoeren om ze weer om te draaien.


## KAARTEN VAN DE GLACIAALVARIANT (A)



### Voorwaarden om te scoren:

Kies 2 dobbelstenen.

Alle waarden zijn toegestaan.

 **Score:** tel de waarden van alle dobbelstenen bij elkaar op.

*Voorbeeld:  $4 + 5 = 9$  punten.*

**Onmiddellijk effect:** de spelers links en rechts van je moeten, indien mogelijk, 1 van hun Actieve kaarten kiezen en hem bevroren.


### Voorwaarden om te scoren:

Je moet alle 6 de dobbelstenen gebruiken.

De waarden moeten tussen de 1 en de 5 liggen, je mag geen 6 kiezen.



### Score:


 Tel de waarden van alle dobbelstenen bij elkaar op.

*Voorbeeld:  $2 + 3 + 5 + 5 + 1 + 4 = 20$  punten.*



### Voorwaarden om te scoren:

Je moet minstens 1 dobbelsteen kiezen. De dobbelsteen die je kiest, moet een oneven waarde hebben: 1, 3 of 5. Je mag maximaal 6 dobbelstenen gebruiken.


 **Score:** tel de waarden van alle dobbelstenen bij elkaar op.

*Voorbeeld:  $1 + 1 + 5 + 5 + 3 = 15$  punten.*



### Voorwaarden om te scoren:

Je moet minstens 2 dobbelstenen kiezen. De gekozen waarden moeten opeenvolgend zijn.

 Je mag maximaal 6 dobbelstenen gebruiken.

**Score:** tel de waarden van alle dobbelstenen bij elkaar op.

*Voorbeeld:  $2 + 3 + 4 = 9$  punten.*



### Voorwaarden om te scoren:

Kies 4 dobbelstenen. Je moet 2 paren met verschillende waarden vormen.



**Score:** tel de waarden van alle dobbelstenen bij elkaar op.



*Voorbeeld:  $(6 + 6) + (3 + 3)$   
= 18 punten.*

## EINDE VAN HET SPEL

Als een speler een totaal van 100 punten of meer bereikt, maak je de huidige ronde af. Alle spelers moeten evenveel beurten hebben gespeeld.

De speler met de hoogste score wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler die de meeste Actieve kaarten voor zich heeft liggen. Is de stand nog steeds gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

## INTERGLACIAALVARIANT

De Interglaciaalvariant heeft dezelfde regels als de Glaciaalvariant, met de volgende uitzonderingen.

### Tijdens de voorbereiding:

- Een van de spelers neemt 12 kaarten met dezelfde kleur, schudt ze, en legt 5 willekeurige kaarten in een rij voor zich neer, met de Actieve zijde open.
- Daarna moeten alle andere spelers dezelfde 5 kaarten in hun eigen kleur voor zich neerleggen.

Leg alle ongebruikte kaarten weer in de doos.

### Tijdens het spel:

Sommige kaarten hebben een onmiddellijk effect dat je moet toepassen wanneer je punten scoort. Let op: je moet het effect van de kaart onmiddellijk toepassen, voordat je hem omdraait naar de Bevroren zijde.

## KAARTEN VAN DE INTERGLACIAALVARIANT

### Voorwaarden om te scoren:

Kies minimaal 1 dobbelsteen. Je mag alleen dobbelstenen kiezen met een waarde van 6. Je mag maximaal 6 dobbelstenen gebruiken.



**Score:** tel de waarden van alle dobbelstenen bij elkaar op.



*Voorbeeld:  $6 + 6 + 6 = 18$  punten.*

**Onmiddellijk effect:** de spelers links en rechts van je moeten, indien mogelijk, 1 van hun Bevroren kaarten naar keuze omdraaien.

### Voorwaarden om te scoren:

Kies 2 dobbelstenen met dezelfde waarde.



**Score:**

Verdubbel het totaal van je dobbelstenen.

*Voorbeeld:  $(4 + 4) \times 2 = 16$  punten.*

### Voorwaarden om te scoren:

Je moet de 3 laagste waarden van je 6 dobbelstenen kiezen.



**Score:**

Tel de waarden van alle dobbelstenen bij elkaar op.

*Voorbeeld:  $1 + 3 + 3 = 7$  punten.*

**Onmiddellijk effect:** alle andere spelers moeten, indien mogelijk, 1 van hun Actieve kaarten naar keuze bevroren.

### Voorwaarden om te scoren:

Kies minimaal 1 dobbelsteen. Elke dobbelsteen die je kiest, moet een andere waarde hebben.



Je mag maximaal 6 dobbelstenen gebruiken.

**Score:**

Elke dobbelsteen scoort 4 punten.

*Voorbeeld:  $1, 5, 2, 6 = 4$  dobbelstenen  $\times 4$  punten = 16 punten.*



### Voorwaarden om te scoren:

Je moet minstens 1 dobbelsteen kiezen. Elke dobbelsteen die je kiest, moet een andere waarde hebben. Je mag maximaal 5 dobbelstenen gebruiken.

**Score:** tel de waarden van alle dobbelstenen bij elkaar op.

*Voorbeeld:  $5 + 2 + 4 = 11$  punten.*



### Voorwaarden om te scoren:

Je moet 6 dobbelstenen kiezen. Alle waarden zijn toegestaan.

**Score:** trek het totaal van je dobbelstenen van 40 af.

*Voorbeeld:  $40 - (2 + 3 + 6 + 4 + 1 + 3) = 21$  punten.*

### Voorwaarden om te scoren:



Kies minstens 1 dobbelsteen.

Alle dobbelstenen die je kiest, moeten dezelfde waarden hebben. Je mag maximaal 6 dobbelstenen gebruiken.

**Score:** elke dobbelsteen scoort 5 punten.

*Voorbeeld:  $1, 1, 1 = 3$  dobbelstenen  $\times 5$  punten = 15 punten.*

Als je daar de voorkeur aan geeft, mag je tijdens de voorbereiding 1 van de onderstaande kaartencombinaties kiezen:

### Beginnersvariant B



### Gevorderden-variant C





## Verhoogde Interactie-variant D



### Voorbeeld van 3 beurten voor Christina:

#### BEURT 1

Christina gooit het volgende:

6, 6, 5, 2, 1, 1.

Ze gebruikt deze kaart **A** om 24 punten te scoren met haar 2 dobbelstenen met waarde 6 en daarna bevriest ze de kaart.



#### BEURT 2

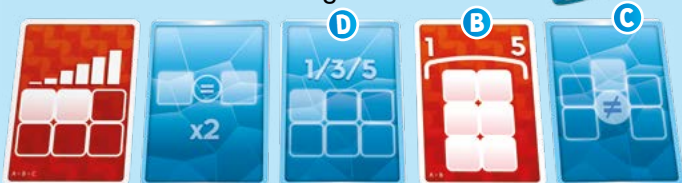
Christina gooit het volgende: 5, 5, 4, 4, 2, 1.

Ze kan de kaart die de waarde van een paar verdubbelt niet meer gebruiken, maar ze heeft nog 4 Actieve kaarten.

Ze zou 21 punten kunnen scoren met deze kaart **B**, maar besluit om 2 dobbelstenen opnieuw te gooien in de hoop zo een hogere score te behalen.



Ze bevriest haar **C** kaart en gooit de 1 en de 2 opnieuw. Ze gooit een 6 en een 3. Ze denkt niet dat ze iets aan de 6 heeft, dus bevriest ze ook deze kaart **D** om alleen haar 6 opnieuw te gooien. Ze gooit dan een 4. Ze besluit om 25 punten te scoren met deze kaart **B** door al haar dobbelstenen te gebruiken,  $5 + 5 + 4 + 4 + 4 + 3$ . Tenslotte bevriest ze de kaart die ze gescoord heeft.



### BEURT 3

Christina gooit het volgende: 6, 4, 4, 3, 2, 1. Ze heeft nog maar 1 Actieve kaart over. Ze besluit om 10 punten te scoren door deze dobbelstenen met opeenvolgende waarden te gebruiken:  $1 + 2 + 3 + 4$ . Daarna bevriest ze de kaart. Nu zijn al Christina's kaarten bevroren. Ze moet ze nu in haar volgende beurt omdraaien met de actie '**Een beurt overslaan**'.



Nederlandse vertaling: Alexander Eckhardt en Marijke Van Ham voor The Geeky Pen.

© 2024 Blue Orange Edition. Dicy Cards en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

