

# Roll Six Again **Versie 1**

Schud de 55 kaarten en leg ze als een stapel met de cijfers naar beneden op tafel. Spelers mogen om de beurt, telkens met alle vijf dobbelstenen, zo vaak gooien als ze willen, zolang de zandloper loopt. Het doel is om een of meer zessen te krijgen in je eindresultaat; als dit niet lukt, is je beurt direct voorbij.

Pak voor elke zes een kaart van de stapel en leg deze open voor je neer. Bij vijf zessen mag je de kaarten houden, en ze tellen mee voor je eindscore. Heb je geen vijf zessen, dan moet je nog een kaart van de stapel pakken. Deze kaart moet dezelfde waarde hebben als een van de dobbelstenen in je eindresultaat. Als dat niet lukt, eindigt je beurt en moet je alle kaarten van die beurt onderop de stapel terugleggen.

Indien de kaart dezelfde waarde heeft als een van de dobbelstenen in je eindresultaat, kun je kiezen om door te gaan of te stoppen. Als je besluit te stoppen, leg je de kaarten gesloten voor je neer, zodat ze meetellen voor jouw eindscore. Doorgaan is zo vaak toegestaan als je wilt, en je kunt de waarde van je dobbelstenen voor meerdere kaarten gebruiken. Echter, als je een kaart van de stapel pakt die niet overeenkomt, eindigt je beurt en leg je alle kaarten terug onderop de stapel.

Het spel is afgelopen als er voor een beurt minder dan vijf kaarten op de stapel over zijn. Tel nu de waarden van de kaarten op als punten. De speler met de meeste punten is de winnaar.

## Roll Six Again **Versie 2**

Schud de kaarten en deel aan alle spelers vijf kaarten uit. Plaats de overgebleven kaarten als een stapel op de tafel met de cijfers naar beneden. De spelers leggen de vijf kaarten open voor zich op tafel, zichtbaar voor elke speler.

Nu kan het spel beginnen, en mogen de spelers om de beurt, gedurende de looptijd van de zandloper, steeds weer met alle vijf de dobbelstenen gooien. Het doel is om binnen deze tijd een combinatie te werpen die overeenkomt met de cijfers op je vijf kaarten. Belangrijk is dat je de zes van de dobbelsteen kunt gebruiken voor elk willekeurig cijfer van je kaarten.

Lukt het je niet om binnen de tijd van de zandloper een combinatie op tafel te krijgen die overeenkomt met de cijfercombinatie van je kaarten, dan eindigt je beurt. Als het wel lukt, is je beurt ook voorbij, maar je mag nu je vijf kaarten pakken en die tellen mee voor je eindscore. Vervolgens trek je vijf nieuwe kaarten van de stapel en leg je ze open voor je neer, en de volgende speler is aan de beurt. Als je aan de beurt bent, mag je ook ruilen door twee nieuwe kaarten van de stapel te pakken en twee kaarten weer terug te leggen. Je beurt is dan echter wel gelijk voorbij.

Het spel eindigt wanneer de stapel kaarten op is, waarna het tellen van de punten begint door de waarden van je kaarten bij elkaar op te tellen. De speler met de meeste punten is de winnaar.