



## Roll to the top

Snelregels voor in de klas

### Doel van het spel

Begin beneden en bouw zo je gebouw vol met cijfers. Wie het eerst boven is en de kaart vol heeft, heeft gewonnen.

### Klaarzetten



Rol de gekleurde dobbelstenen en haal de dobbelstenen met oneven getallen er even uit. De rest leg je in het midden.

### De startspeler

De speler die het laatst een spelletje heeft gedaan mag beginnen.

### Spelen

- Gooi de dobbelstenen die in het midden liggen + de witte dobbelsteen.
- De witte dobbelsteen is voor de volgende ronde, daar hoef je nu niks mee te doen.

*Kijk op de achterkant hoe je de getallen op het papier zet.*

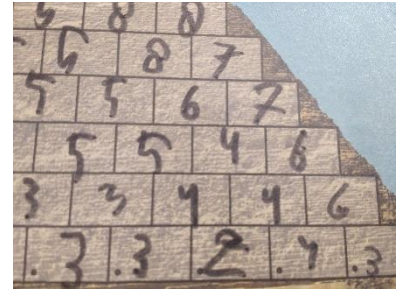


Iedereen mag nu de getallen op de dobbelstenen gebruiken om op zijn gebouw in te vullen.

- Je mag alle getallen een keer gebruiken.
- Je mag één getal gebruiken, je mag alle getallen gebruiken.
- Je mag de getallen bij elkaar optellen.

## Er zijn twee regels bij het invullen:

- Op de onderste rij mag je elk getal invullen
- Zodra je een regel hoger gaat, ga je bouwen. Dat getal moet hetzelfde of hoger zijn dan het getal eronder.



## Daarna is de volgende speler aan de beurt:

De volgende die aan de beurt is, kijkt eerst naar de witte dobbelsteen:

- + je mag er een dobbelsteen bij pakken
- je legt een dobbelsteen weg
- +/- je pakt een dobbelsteen of je legt een dobbelsteen weg
- ⇔ je moet een dobbelsteen pakken en een dobbelsteen weggelleggen

## Let op!

- Heeft je buur je **maar 1 dobbelsteen doorgegeven**? Dan moet je er 1 bij pakken en let je niet op de witte dobbelsteen.
- Heeft je buur je **5 dobbelstenen doorgegeven**? Dan moet je er 1 weggelleggen en let je niet op de witte dobbelsteen.
- Als niemand iets heeft ingevuld in een beurt, dan moet je 1 dobbelsteen erbij leggen.

## Het einde van het spel

Ben je boven en heb je geen open vakjes meer? Gefeliciteerd! Jij bent een meesterbouwer!

Zorg je dat het weer compleet is als je Roll to the top opruimt:

- 5 gekleurde dobbelstenen, 1 witte dobbelsteen
- 5 pennen