



INHOUD:

- 1 speelbord
- 16 pionnen + pootjes
- 1 schijf
- 1 pijl
- 1 instructieblad

DOEL VAN HET SPEL:

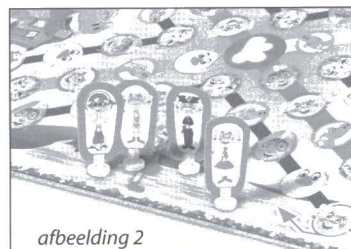
Als eerste met de vier pionnen het traject afleggen.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

De eerste keer dat u dit spel speelt, dient u de schijf op de pijl te monteren en de pootjes aan de pionnen te bevestigen (afbeelding 1).



Elke speler kiest 4 pionnen met dezelfde figuur en plaatst ze op de daarvoor bestemde ruimte op het speelbord (afbeelding 2). Ze moeten eerst hun figuurtje of het Huisje draaien.



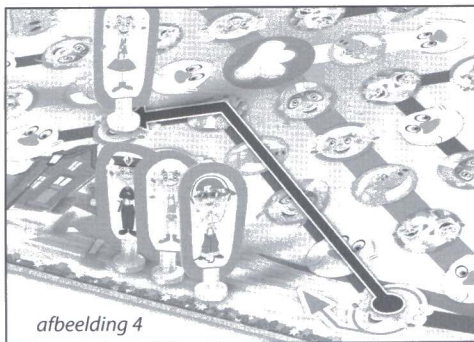
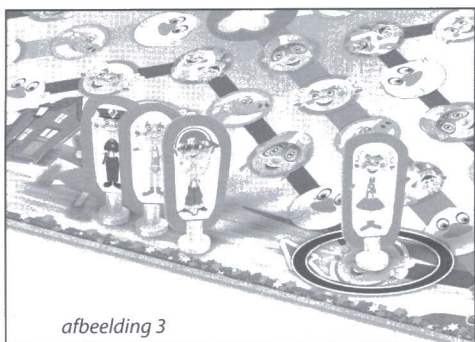
SPELVERLOOP

De jongste speler begint. Nadien wordt er in wijzerzin verder gespeeld.

De speler draait aan de schijf en bestudeert het resultaat dat de pijl aangeeft:

- als de pijl de figuur van zijn/haar pionnen aangeeft, mag de speler:
 - een nieuwe pion die nog niet in het spel aanwezig is op het startvakje plaatsen (afbeelding 3).
 - een pion die al in het spel aanwezig is met de klok mee over het bord verplaatsen, tot aan het eerste vakje waarop de figuur van zijn/haar pion is afgebeeld (afbeelding 4).

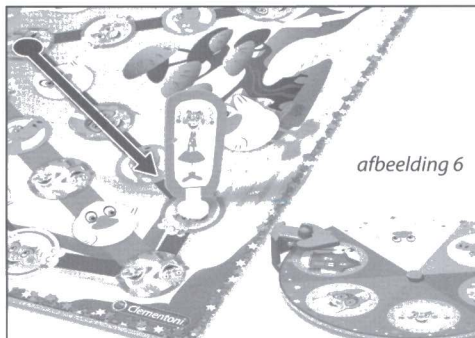
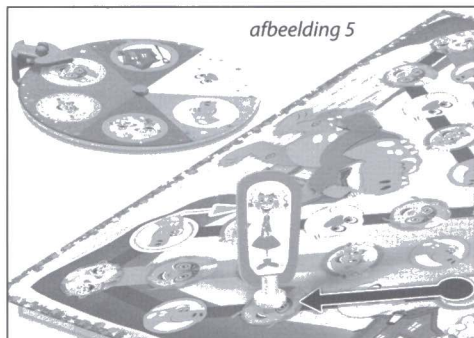
Vervolgens mag de speler nog een keer de schijf laten draaien.



- als de pijl een ander figuur aangeeft, mag de speler één van zijn/haar pionnen die al in het spel aanwezig zijn over het bord verplaatsen, tot aan het eerste vakje waarop dit figuur is afgebeeld (afbeelding 5). De beurt gaat direct naar de volgende speler als een speler geen enkele pion op het bord heeft.

- als de pijl het huisje aangeeft, mag de speler dezelfde handeling verrichten als wanneer zijn/haar figuur wordt aangewezen.

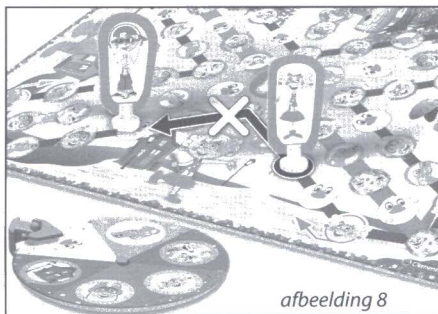
Voorbeeld: de speler met Kaatje plaatst een pion op het vakje met Kaatje en draait opnieuw aan de schijf (afbeelding 6).



Twee belangrijke regels:

- het is niet toegestaan dat twee pionnen zich tegelijkertijd op hetzelfde vakje bevinden. Als een pion terechtkomt op een vakje waar al een pion van een tegenstander op aanwezig is, dan moet de pion van de tegenstander naar het startpunt worden verplaatst. De pion van deze speler moet het spel dus van voor af aan doorlopen (afbeelding 7). Het is niet toegestaan dat twee pionnen van dezelfde speler op hetzelfde vakje staan: de pion van de speler die dit vakje als tweede zal bereiken, mag in dit geval niet worden verplaatst (afbeelding 8).

- als een pion het traject heeft afgelegd, kan het op één van de 5 laatste vakjes worden geplaatst. Daarvoor moet de pijl echter een vakje aangeven dat nog altijd onbezet is. De pion mag echter niet worden verplaatst als op dit laatste vakje al een andere pion aanwezig is (afbeelding 9).



EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste alle 4 de pionnen op de laatste vakjes heeft geplaatst, is de winnaar van het spel.

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel. +39 071 75811 - Fax. +39 071 7581234
www.clementoni.com

Boekje goed bewaren

 **Clementoni**