

Spelregels.

Er zijn vier startbanen, voor elke speler één (met 2 spelers kan ook, ieder neemt dan twee startbanen en speelt het spel diagonaalsgewijs).

Elke speler kiest zijn kleur pionnen (6 van iedere kleur) en plaatst deze op één van de vier startbanen (groene stippen). Pak nu de dobbelsteen.

Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen.

U mag met een van uw pionnen zoveel plaatsen vooruit of opzij als u ogen heeft gegooit.

Dat levert voor de startbaan zeker in het begin geen problemen op.

Maar . . . éénmaal op de **rode stippen** aangekomen, is het uitkijken geblazen. Hier dreigt gevaar!

Iedere speler kan u in dit gebied van het speelveld verwijderen door met de dobbelsteen een gooi te doen en één van zijn pionnen precies op uw plaats te brengen.

Hij mag uw pion dan van die plaats afnemen en op een van de zes (door hem te kiezen) vrije groene stippen zetten vanwaar u bent begonnen.

Deze speler begint (met zijn onfortuinlijke pion) weer opnieuw.

Eenmaal uit het 'rood' is het gevaar geweken en gaat u verder naar de overzijde over de gele stippen.

Let op. Op de startbanen (gele stippen) mocht u alleen recht vooruit en opzij, in het centrum van het speelveld (**rode stippen**) gelden **bijzondere regels!**

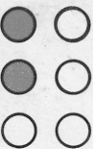
Hier mag men ook **achteruit**, opzij en dan weer vooruit, al naar gelang het aantal ogen dat u heeft gegooit.

Het ligt aan u wat voor mogelijkheden u kunt bedenken, dus niet heen en terug op dezelfde stippen.

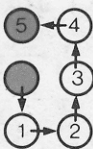
Ontmoet u op uw weg een andere pion dan mag u daar niet overheen maar als het kan wel omheen

(niet uitwijken naar zijdelings gelegen gele startbanen).

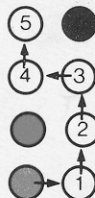
Speelvoorbeeld rode stippen.



Situatie 1.
Groen speelt
en gooit 5.



Oplossing situatie 1.
De pion voor u
is gepakt.



Tweede oplossing.
U bent op weg naar
de overkant.

U mag elke beurt benutten om telkens een volgende pion de baan op te sturen.

Eenmaal op de gele stippen mag u er **niet meer** afgegooid worden.

Bent u aan de overkant gekomen dan moet de laatste gooi wel precies zoveel ogen opleveren als de pion van een groene stip verwijderd is.

Lukt dat niet direct, pak even een andere pion om door te spelen.

Komt u toch '**klem**' te staan en kunt u geen kant meer op dan moet u zelf uw pion terugzetten in de startpositie en opnieuw beginnen. Uw tegenspeler krijgt zo de kans om zijn nog op de groene stippen aanwezige pionnen het speelveld in te sturen en maakt voor u een plaats vrij voor een volgende poging om binnen te komen.

Nu zou het wel eens kunnen voorkomen dat uw zes groene stippen bezet zijn.

Uw pion staat buiten spel.

In dat geval bent u verplicht om bij de eerstvolgende speelbeurt plaats te maken om de buiten spel staande pion weer in het spel te brengen.

Veel genoeg met dit spel.