

Voorbereiding

1 Leg de Startlijnkaart, de Renbaankaarten en de Finishlijndoos in het midden van de tafel, zoals op de afbeelding.

Advies van de coach: gebruik voor jullie eerste spelletje de zijde van de Renbaankaarten met een . De zijde met een  wordt enkel bij bepaalde races gebruikt (zie pagina 21 voor de spelvarianten).

2 Kies een team en neem de bijbehorende Stokpion. Leg hem op de Startlijnkaart en neem de Teamkaarten van de bijbehorende kleur (elk team heeft 1 hond, 1 kip, 1 eendje, 1 konijn, 1 haan en 1 fluitje).

Advies van de coach: laat voor jullie eerste spelletje de kaarten met de Haan achterwege. Leg deze kaarten aan de kant of leg ze voor je neer om aan te geven met welke kleur je speelt!

Voorbereiding voor 3 spelers



Doel van het spel

Speel je kaarten op het juiste moment om je Stokpion te verschuiven en als eerste de Finishlijn te bereiken!

Spelverloop



De beurten van de spelers verlopen gelijktijdig. Ze voeren de acties Kaart Kiezen (1) en Effect Uitvoeren (2) op hetzelfde moment uit.

1. Kaart Kiezen

Elke speler kiest 1 Teamkaart uit zijn of haar hand en legt hem gedekt in het midden van de tafel.



2. Effect Uitvoeren

Als iedereen een gedekte Teamkaart heeft gespeeld, draai dan jullie kaarten op hetzelfde moment om en voer de effecten ervan uit (details op pagina 20).



Kaarten die je tijdens je beurt speelt, blijven open voor je op tafel liggen, naast de kaarten die je eerder speelde.

Daarna start een nieuwe beurt. Nu heb je 1 kaart minder in je hand.

Effecten van de kaarten

Elke soort kaarten heeft een uniek effect :



Eendje: verschuif je Stokpion 1 veld voor elk Eendje dat deze beurt gespeeld werd, inclusief het jouwe.



Kip: verschuif je Stokpion 3 velden als niemand anders deze beurt een Hond heeft gespeeld. Anders beweeg je niet.



Konijn: verschuif je Stokpion 4 velden als niemand anders deze beurt een Hond heeft gespeeld EN jij de enige bent die een Konijn heeft gespeeld. Anders beweeg je niet.



Hond: annuleer het effect van Kippen en Konijnen die door andere spelers werden gespeeld. Verschuif je Stokpion net zoveel velden als het aantal kaarten dat je Hond deze beurt heeft geannuleerd. Dit effect geldt voor alle Honden die deze beurt gespeeld werden.



Fluitje: neem aan het einde van je beurt alle kaarten die je sinds de start van het spel hebt gespeeld terug in de hand (inclusief het Fluitje). Nu zou je opnieuw al je kaarten in de hand moeten hebben.



Haan (variant): kopieer de kaart die je tijdens je vorige beurt hebt gespeeld.
Voorbeeld: als je tijdens je vorige beurt een Eendje speelde, zal de Haan verschuiven als een Eendje. Als dit de eerste beurt van het spel is, of als er geen kaarten open voor je liggen, doet de Haan niets.

Einde van het Spel

Zodra een speler de Finishlijn (in de doos) bereikt, is het spel afgelopen. Als meerdere spelers tegelijk de Finishlijn bereiken, wint de speler die de lijn het verst heeft overschreden. Bij een gelijkspel wint de jongste speler.

Varianten

Zodra je de normale regels onder de knie hebt, kan je het spel wat pittiger maken door de voorbereiding aan te passen.



Haan

- De Haan is een extra kaart waarvan het effect voor een dramatische twist kan zorgen! Als je een team kiest bij de start van het spel, hou dan de Haan in je starthand. Je start het spel met 6 kaarten in plaats van 5. Het effect van de Haan staat uitgelegd op pagina 20 van deze handleiding.



Oranje Renbaan

- Bij de voorbereiding van de renbaan kan je ook de zijde met een  van de Renbaankaarten gebruiken. Door bepaalde velden te bereiken of passeren, activeer je speciale effecten. Je kan deze kaarten in om het even welke volgorde leggen, of ze zelfs laten overlappen!

Advies van de coach?

- Voor snellere spelletjes kan je de renbaan inkorten door kaarten te laten overlappen.
- Je kan er ook voor kiezen slechts 1 Renbaankaart te gebruiken in plaats van 3.
- Rangschik de kaarten zoals je zelf wil en probeer verschillende combinaties uit!



Effecten van de renbaan

- **Modderpoel - stop onmiddellijk!** Als

je Stokpion dit veld bereikt of passeert, moet je op dit veld stoppen. Tijdens



je volgende beurt mag je verder verschuiven alsof er niets is gebeurd.

Voorbeeld: als je een Kip speelt, mag je normaal gesproken 3 velden verschuiven. Omdat er een modderpoel op de renbaan ligt, mag je deze beurt slechts 1 veld verschuiven. Tijdens je volgende beurt mag je het effect van je gespeelde kaart normaal uitvoeren.



- **Hondenhok - de honden keren terug**

naar huis! Als je dit veld bereikt of passeert, stop dan onmiddellijk je Hond weer in de doos. Je kan hem voor de rest van het spel niet meer gebruiken.



- **Hooibaal - spring over het obstakel!**

Je moet volledig over de hooibaal springen. Als je verschuiving op dit veld eindigt, moet je onmiddellijk 1 veld achterwaarts verschuiven. Je verschuiving kan nooit eindigen op een hooibaal.



Solovariant

Bij het solospel voeg je een ingebeelde speler toe.

1. Neem nadat je tijdens de voorbereiding een team hebt gekozen de onderdelen voor een tweede speler, zoals beschreven op pagina 18 (2) van deze handleiding.

2. Schud de kaarten van deze speler en leg ze gedekt in het midden van de tafel.

3. Vanaf nu trek je - voordat je je eigen gedekte kaart omdraait (1) - 1 kaart voor de ingebeelde speler. Draai beide kaarten gelijktijdig om en voer hun effecten zoals gebruikelijk uit.

Als het Fluitje van de ingebeelde speler wordt omgedraaid, schud dan de kaarten van deze speler en vorm er een nieuwe stapel mee.

Advies van de coach?

om extra verrassingen toe te voegen, kan je deze variant ook gebruiken in een spel met 2, 3 of 4 spelers!

