

NL

2- 4 spelers. Iedere speler legt vier balletjes van dezelfde kleur op zijn uitgangsveld. Vervolgens wordt er om de beurt met de wijzers van de klok mee gegooid (één dobbelsteen). Wie het eerst een zes gooit plaats zijn bal op het startveld van dezelfde kleur. In de volgende ronde wordt het balletje al naargelang wat voor getal men met de dobbelsteen heeft gegooid verdergeschoven. Als een speler die reeds één of meerdere balletjes in het spel heeft een zes gooit, kan hij ofwel nog een balletje van zijn uitgangsveld in het spel brengen of met een balletje in het spel verder gaan. Wie een zes gooit mag nog een keer gooien en het balletje verder rollen. Komt men op een veld dat door een tegenspeler is bezet, mag men het balletje van de tegenstander uit het speelveld verwijderen. Het balletje rolt vanzelf terug naar het betreffende uitgangsveld. Komt men op een veld terecht dat reeds door een eigen balletje is bezet, dan mag men zijn balletje achter dit eigen balletje parkeren (voorzo- ver er plaats is). Is dit veld bezet, moet men met een ander balletje verder gaan of blijven staan. Als een balletje met succes een ronde over het gehele speelbord heeft gemaakt, rukt het op naar het finishveld in de richting van het midden van het speelbord. Het midden bereikt men alleen als men precies het juiste aantal ogen gooit. Bij een te hoog aantal ogen dient men het balletje het passende aantal velden terug te nemen. Als men het juiste aantal ogen heeft gegooid, rolt het balletje vanzelf naar de finish. Wie het eerst alle balletjes thuis heeft gebracht is de winnaar van het spel.

ATTENTIE: Aan het eind van het spel hoeft men de balletjes alleen maar verder te schuiven. Deze vallen dan door een gat en rollen vanzelf terug naar de startvelden.