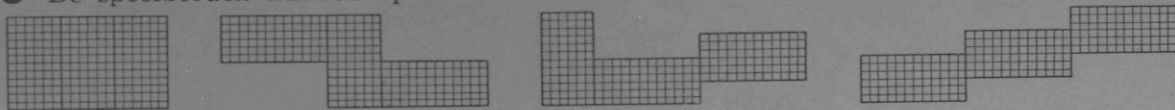


# eerst het spel klaarmaken

Voor we met OP STAP op stap gaan, kijken we eerst eens wat er allemaal in de doos zit: drie speelborden, een serie speelkaartjes, een serie oplegkaartjes, zes speeldopjes, een NVV-vlaggetje en een dobbelsteen

- De speelborden kunnen op verschillende manieren aan elkaar gelegd worden b.v.:



Denk er om, dat de hokjes van de speelborden precies tegen elkaar komen te liggen. De lichtblauwe kleur is de zee, geel is het strand, paars is de hei, groen is het gras, donkerblauw zijn sloot en plas, oranje is bos.

- De speelkaartjes zijn de rechthoekige, blauwe kaartjes met de woorden als: hagedis, fluitekruid, enz. Zij worden op een stapel „blind”, dus omgekeerd, op tafel gelegd.

- De vierkante oplegkaartjes hebben een bepaalde kleur, een tekening, een naam en een cijfer. Deze oplegkaartjes worden voor het begin van het spel over de hokjes van de speelborden verdeeld, maar wel zo, dat het lichtblauwe kaartje met haring op een lichtblauw hokje van de zee komt te liggen; het lieveheersbeestje op de hei. Er mag geen oplegkaartje op een **hekje**, **brugje** of **bootje** gelegd worden.

- De vlag wordt gebruikt om het doel van de tocht aan te geven. Hoe, dat lees je straks hiernaast wel.

Voordat het spel begint, gooit elke speler één keer met de dobbelsteen. Wie het hoogste aantal punten gooit, is vlaggedrager gedurende het hele spel. Werpen twee spelers het hoogst, dan gooien zij tweeën opnieuw.

OP STAP wordt gespeeld door 2-6 personen. Men kan het ook met z'n zevenen spelen; doch dan regelt de vlaggedrager het spel, maar werpt niet.

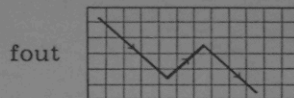
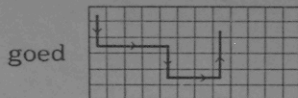
- De speeldopjes hebben alle een verschillende kleur.

Als we weten wie vlaggedrager is, mag deze een speeldopje kiezen. Kiest hij b.v. het rode, dan zet hij dat op zijn startplaats. Dit is de rode stip op een van de speelborden. Dan maakt de speler links van hem een keus en gaat ook hij op zijn startplaats staan. Vervolgens de andere spelers.

# nu gaan we spelen

De vlaggedrager heeft voor zich de vlag en het stapeltje blinde speelkaartjes. Het bovenste kaartje draait hij om en legt het naast het stapeltje. Op het kaartje staat b.v. „eend”. Hij pakt het vlaggetje en zet dit op het oplegkaartje „eend” op een van de speelborden.

Nu gaat de tocht beginnen. De vlaggedrager gooit met de dobbelsteen. Hij werpt b.v. 4. Hij mag zijn speeldopje nu vier vakjes verschuiven, alle kanten uit, maar niet **schuin**.



Heeft de vlaggedrager zijn speeldop verplaatst, dan komt de speler links van hem aan de beurt, daarna de volgende. Men moet om de volgende punten denken:

- Over hekjes of water heenschuiven mag niet.
- Naar een kaartje, dat in de zee of plas ligt, mag men alleen via een bootje.
- Licht een oplegkaartje vlak langs de oever, dan mag men er zonder bootje opspringen.
- Over de sloot mag men alleen maar via de brug.
- Er mogen geen twee spelers in één hokje staan.
- Men mag wel over elkaars dopje heenstappen, maar niet over de vlag.

De speler die het eerst op „eend” komt, heeft dit kaartje gewonnen en het aantal punten verdiend, dat er op staat. Hij legt het gevonden kaartje voor zich neer en verzamelt zo zijn punten. Nu draait de vlaggedrager het tweede kaartje, b.v. meeuw en zet de vlag op het oplegkaartje meeuw. Vanaf het hokje waar zij staan, gaan de spelers nu de tweede tocht maken. Staat er nu net een speler met zijn dopje op meeuw, dan is hij de onmiddellijke winnaar en wordt het derde kaartje gedraaid. Het spel is uit, wanneer alle speelkaartjes gedraaid en de oplegkaartjes gevonden zijn.

Winnaar is hij die het hoogste aantal punten heeft behaald. Wie twee vakantiehuisen heeft gewonnen, krijgt 5 punten extra. Wie alle drie de huizen wint, krijgt 15 punten extra.

Deze spelregels mogen best naar eigen inzicht gewijzigd worden.