

INHOUD

- Speelbord
- Pak kaarten
- 16 Disney-pionnen en standaards
- 16 pionstandaards (4 van elke kleur)



ROOD TEAM

Cruella De Vil
Mefistola
Kapitein Haak
Hades

GEEL TEAM

Sneeuwwitje
Assepoester
Ariël
Jessie

GROEN TEAM

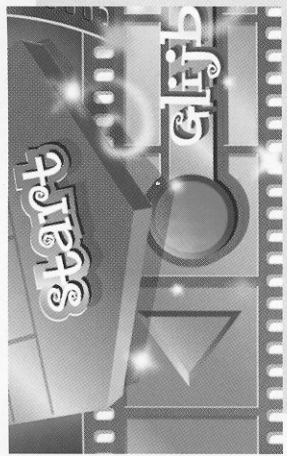
Bambi
Simba
Dombo
Poeh

BLAUW TEAM

Buzz Lightyear
Hercules
Peter Pan
Tarzan

VOORBEREIDING

- Druk de Disney-pionnen uit het vel karton.
- Steek de pionnen in de standaards van dezelfde kleur.
- Kies vier gelijk gekleurde figuren (een team) en zet ze op het START-vak van dezelfde kleur.
- Zet één pion op het rode startrondje op het speelbord (zie afbeelding 1).
- Schud de kaarten en leg de stapel met de goede kant omlaag in het midden van het speelbord. Dit is de 'pot'.
- De jongste speler mag beginnen. De pionnen worden met de klok mee rond het speelbord verplaatst (tenzij je een andere opdracht krijgt!).

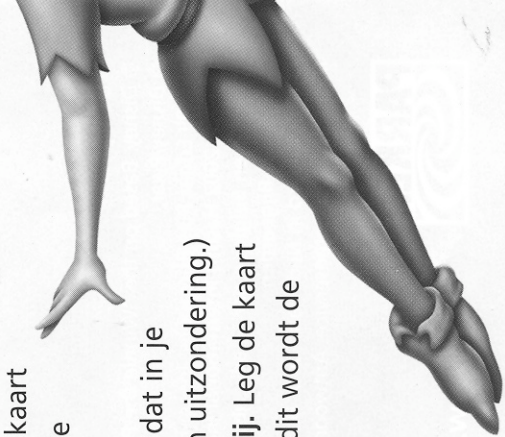


Afbeelding 1

HET SPEL

Als je aan de beurt bent, pak je de bovenste kaart van de pot en je volgt de aanwijzingen die de kaart je geeft (zie "De kaarten").

- Als je **kunt** zetten, moet je zetten, zelfs als dat in je eigen nadeel is. (Kaart 11 vormt hierop een uitzondering.)
- Als je **niet kunt** zetten, gaat je beurt **voorbij**. Leg de kaart met de goede kant omhoog naast de pot, dit wordt de weglegstapel.



DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat jij de eerste bent die z'n hele team THUIS heeft.

Een pion starten

LET OP: elke speler begint met één pion op zijn/haar start rondje. Daarna moet je een 1 of een 2 trekken om een pion van je START-vak op het speelbord te kunnen zetten. **Je mag een pion met geen enkele andere kaart laten starten.**

- Twee pionnen kunnen niet tegelijk op een start rondje staan. Als de pion van een andere speler op jouw start rondje staat, moet hij terug naar zijn eigen START-vak. Als een van je eigen pionnen op je start rondje staat, kun je er geen andere op neerzetten.

Springen en terugsturen

Als je onderweg een pion tegenkomt mag je over hem heen springen en het gewoon als één vakje tellen. **MAAR...** als je precies op een vakje eindigt waar al een pion staat, dan moet die pion terug naar zijn START-vak. Als de enige manier waarop je een pion kunt verplaatsen je dwingt om op een van je eigen pionnen te landen, moet je je beurt voorbij laten gaan.

Achteruit verplaatsen

De kaarten met 4 en 10 sturen je terug. Als je een pion minimaal twee vakjes achteruit hebt verplaatst – en daardoor twee vakjes vóór je START-vak terecht bent gekomen – dan mag je hem tijdens je volgende beurt verplaatsen naar je VEILIGE ZONE. Je hoeft dan dus niet de hele ronde over het speelbord te maken.

LET OP: je mag je VEILIGE ZONE niet betreden terwijl je achteruit zet.



DE WINNAAR

Als je alle vier je pionnen als eerste THUIS hebt gebracht, ben jij de winnaar! Als je nog eens speelt, mag de winnaar beginnen.

HET SPEELBORD

THUIS:

Je moet met alle vier je pionnen precies op **THUIS uitkomen!** Een pion die eenmaal THUIS is, wordt de rest van het spel niet meer verplaatst.

Glijbanen:

Mazze! Telkens wanneer je precies uitkomt op de driehoek aan het begin van een GLIJBaan die *niet jouw kleur heeft*, glijd je vooruit naar het eind van de glijbaan. Daarbij worden alle pionnen die je tegenkomt (ook die van jou... Sorry!) eraf geknikkerd en teruggestuurd naar hun START-vak. Als je eindigt op de GLIJBaan van je eigen kleur, mag je niet vooruit glijden.

Veilige zone:

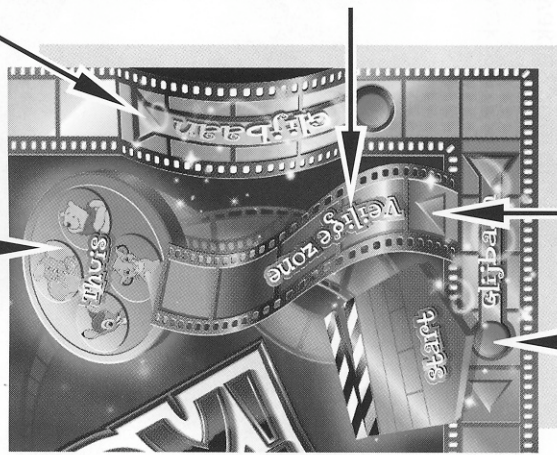
Jij bent de enige die in jouw VEILIGE ZONE mag komen. Je mag je VEILIGE ZONE niet achteruit zettend binnengaan. Je mag de VEILIGE ZONE echter wel achteruit zettend verlaten en tijdens een latere beurt als je de juiste kaart krijgt weer binnengaan.

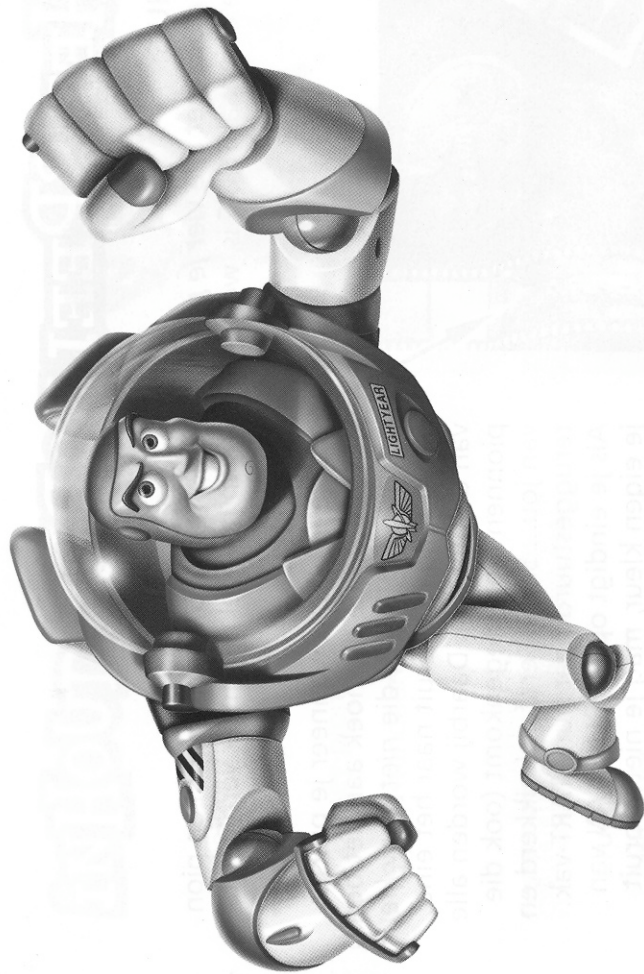
Ingang van je veilige zone:

Wanneer je je pionnen over het speelbord verplaatst, mag je niet voorbij de ingang van je VEILIGE ZONE gaan. Maar je mag het ingangvakje wel passeren terwijl je achteruit zet (met de 4 of de 10) of wanneer er een "SORRY" of "Verwissel van plaats" kaart tegen jou gebruikt wordt.

Hier begin je:

Als je een 1 trekt, pak je een pion uit je START-vak en je zet hem op het rode start rondje. Als je een 2 trekt, verlaat je je START-vak en je pakt nog een kaart! Er kunnen geen twee pionnen tegelijk op je start rondje staan. Als de pion van een andere speler op jouw start rondje staat, knikker je hem eraf en hij moet terug naar START.





DE THERMISTEN

- 1 Start een pion OF zet één pion 1 vakje vooruit.
- 2 Start een pion OF zet één pion 2 vakjes vooruit.
PAK NOG EEN KAART
- 3 Als jij de op de kaart genoemde speler bent, pak je drie kaarten van de stapel en je kiest er eentje uit. Leg de andere twee op de weglegstapel.

Let op: als je niet de genoemde speler bent, mag je 3 vakjes vooruit.

- 4 Zet één pion 4 vakjes achteruit.
- 5 Als jij de op de kaart genoemde speler bent, mag je óf 1 pion van elke speler 5 vakjes achteruit zetten, óf zelf 5 vooruit zetten.
Let op: als je niet de genoemde speler bent, zet je 5 vooruit.

- 7 Zet één pion 7 vakjes vooruit – OF splits de zet tussen twee van je pionnen.
Let op: als je een deel van de 7 gebruikt om een pion THUIS te brengen, moet je wel de rest van de zet kunnen gebruiken voor een andere pion.
- 8 Als jij de op de kaart genoemde speler bent, zet je twee pionnen naar keuze 8 vooruit.
Let op: als je niet de genoemde speler bent, zet je 8 vooruit.
- 10 Zet één pion 10 vakjes vooruit – OF zet één pion 1 vakje achteruit.
- 11 Zet één pion 11 vakjes vooruit – OF verwissel een van jouw pionnen met een pion van een tegenstander.
Let op:
 - Je mag je beurt ook voorbij laten gaan als je niet van plaats wilt verwisselen en nergens 11 vakjes vooruit kunt zetten.
 - Je mag de 11 alleen gebruiken voor een pion die in het spel is op het speelbord – niet voor START, in je THUIS-vak of in een VEILIGE ZONE.
 - Als je door je plaatsverwisseling op een glijbaan terecht komt, glijd je naar het eind!
- 12 Als jij de op de kaart genoemde speler bent, zet je voorste pion direct THUIS.
Let op: als je niet de genoemde speler bent, zet je 12 vooruit.

SORRY!

Zet één pion uit je START-vak op een willekeurig vakje met een pion van een tegenstander – deze pion moet terug naar START.
Als je geen pionnen meer hebt om te starten, of als er geen pion van een tegenstander op een vakje staat waar jij heen kunt, moet je je beurt voorbij laten gaan.