

HET SPEL: OP PAD MET DE ZWARTE HAND

Pietje Bell is een echte belhamel. Met zijn vriendenclub 'de zwarte hand' haalt hij allerlei kattenkwaad uit. Maar niemand krijgt hem te pakken en hij is iedereen te vlug af. Want wie weet waar het geheime clubhuis is? Zelfs de politie tast in het duister bij de jacht op deze dondersteen.

In dit spannende spel proberen de spelers zo vlug mogelijk naar het clubhuis te rennen waarbij ze samen allerlei stoute streken uithalen. Daarbij gaat het om slimheid, snelheid en het nodige geluk. Ga met Pietje Bell op pad met de zwarte hand!

KORT SPELVERLOOP

In dit spel is de speler die als eerste de twee speelstukken van zijn kleur in het clubhuis (finish) van de zwarte hand heeft, de winnaar. Je kan je speelstukken laten bewegen door middel van het uitspelen van kaarten. Je mag alleen een kaart uitspelen die het zelfde nummer, symbool of dezelfde kleur heeft als de laatst uitgespeelde kaart.

Het nummer wat op de kaart staat, bepaalt hoeveel vakken je je speelstuk naar voren mag zetten.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL (afbeelding 1)

Als je het spel voor de eerste keer speelt, zet dan ieder speelstuk in een opzetvoetje. Iedere speler kiest een kleur en plaats zijn twee speelstukken op het startvlak.

De speelkaarten worden geschud en met de rug naar boven midden op het speelbord gelegd. Deze stapel kaarten vormt de pakstapel. Iedere speler pakt vervolgens 3 kaarten van de pakstapel en neemt ze in de hand. Nadat iedere speler kaarten heeft gepakt, wordt de bovenste kaart van de pakstapel genomen en open op het speelbord gelegd. Dit is nu de aflegstapel. De jongste speler mag beginnen.

DE SPEELBEURT

Als het je speelbeurt is, moet je eerst een kaart uitspelen en daarna eventueel je speelstuk verzetten.

EEN KAART UITSPELEN (afbeelding 2)

De speler die aan de beurt is, kijkt of hij/zij één of meerdere kaarten met dezelfde kleur (A), hetzelfde symbool (B) of hetzelfde nummer (C) in de hand heeft als de bovenste kaart van de aflegstapel.

Als dat niet zo is: dan pak je een kaart van de pakstapel en neemt deze in de hand. Je beurt is voorbij.

Als dat wel zo is: kan de speler een van deze kaarten uitspelen. Leg de uitgespeelde kaart open op de aflegstapel.

EEN SPEELSTUK VERZETTEN (afbeelding 3)

Als je een kaart met een cijfer hebt uitgespeeld, mag je één van je speelstukken verplaatsen. Verzet nu één van je twee speelstukken net zoveel vakken richting clubhuis als het nummer dat op je uitgespeelde kaart staat.

Eindig je op een vak waar al een speelstuk van je zelf staat dan zet je je speelstuk erbij. (afbeelding 4) Maar als je op een vak eindigt waar een enkel speelstuk van een andere speler staat, dan sla je deze. (afbeelding 5)

Staan op dat vak twee speelstukken van 1 speler dan mag je ze niet slaan want deze speelstukken zijn veilig. (afbeelding 6) Je bent nu wel je uitgespeelde kaart kwijt en mag je eigen speelstuk niet verplaatsen.

Een geslagen speelstuk zet je terug op het 1e lege zwarte hand vak dat je tegenkomt (afbeelding 7)

óf

indien je eerst het andere speelstuk van deze speler tegenkomt, zet het geslagen speelstuk daarnaast. (afbeelding 8)

Start telt ook als zwarte hand vak maar hier gaat het speelstuk ook naar toe als er andere speelstukken van andere kleuren staan.

EEN SPECIALE ACTIE DOEN

Als je een kaart met alleen een symbool hebt uitgespeeld, mag je een speciale actie doen. Soms is dat handig voor je zelf en soms kan je er een andere speler flink mee pesten. We zetten al deze kaarten en de gevolgen hier even voor je op een rijtje:

Punaise

Kies een speler uit die al zijn kaarten weg moet doen.

Deze speler moet nu al zijn kaarten op de aflegstapel leggen.

Toeter

Doe als de laatste kaart op de aflegstapel.

Met deze kaart doe je de actie of beweging van de laatst uitgespeelde kaart. Lag daar bijvoorbeeld een 4 dan mag je een van je pionnen 4 vakken bewegen. Lag daar een punaise dan doe je de actie die bij de punaise hoort. Als daar een toeter lag doe je de actie of beweging van de kaart daarvoor enz. enz.

Magneet

Trek 1 kaart bij een medespeler uit zijn hand. *Kies een speler uit en trek nu ongezien 1 kaart uit zijn hand en neem de kaart in je eigen hand.*

Politie

Ren met al je speelstukken 3 vakken verder. *Je mag nu allebei je speelstukken 3 vakken naar voren zetten.*

Lijm

Laat een andere speler 1 beurt overslaan. *Kies een speler uit die zijn eerstvolgende beurt moet overslaan.*

Schooltas

Pak zelf 3 speelkaarten. *Pak nu 3 kaarten van de pakstapel en neem ze in de hand.*

JE PION BEREIKT HET CLUBHUIS

Als je met je speelstuk het clubhuis van de zwarte hand bereikt dan is je speelstuk veilig en kan niet meer worden geslagen.

DE WINNAAR VAN HET SPEL (afbeelding 9)

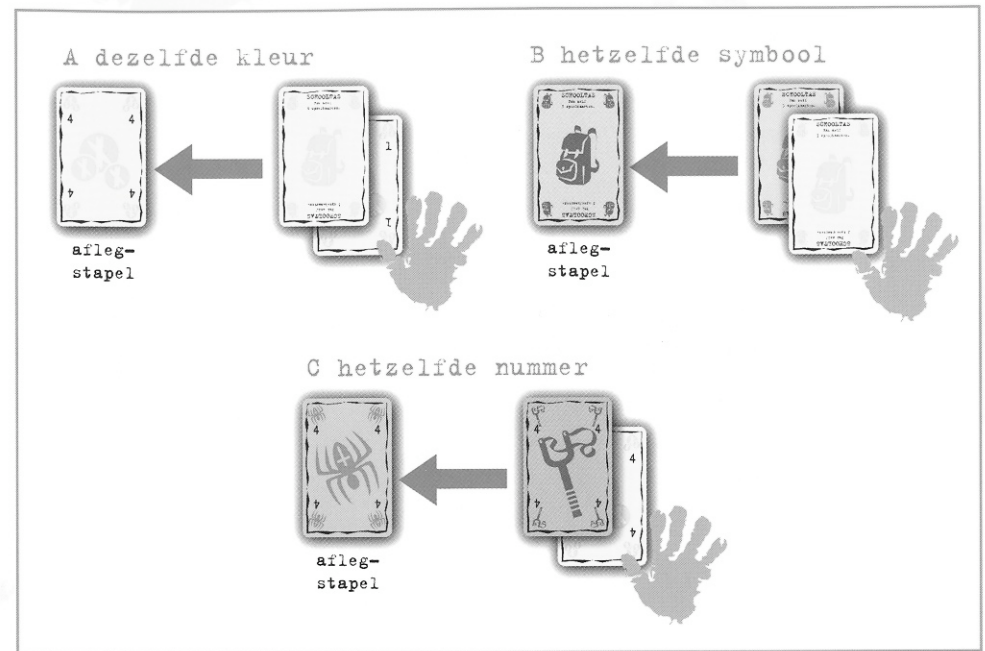
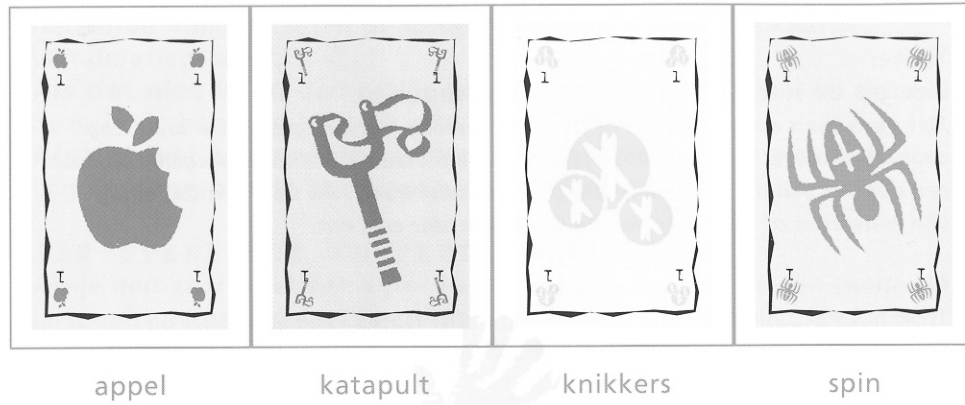
De speler die als eerste zijn twee speelstukken in het clubhuis van de zwarte hand (finish) heeft, is de winnaar.

DE KAARTEN VAN DE PAKSTAPEL ZIJN OP

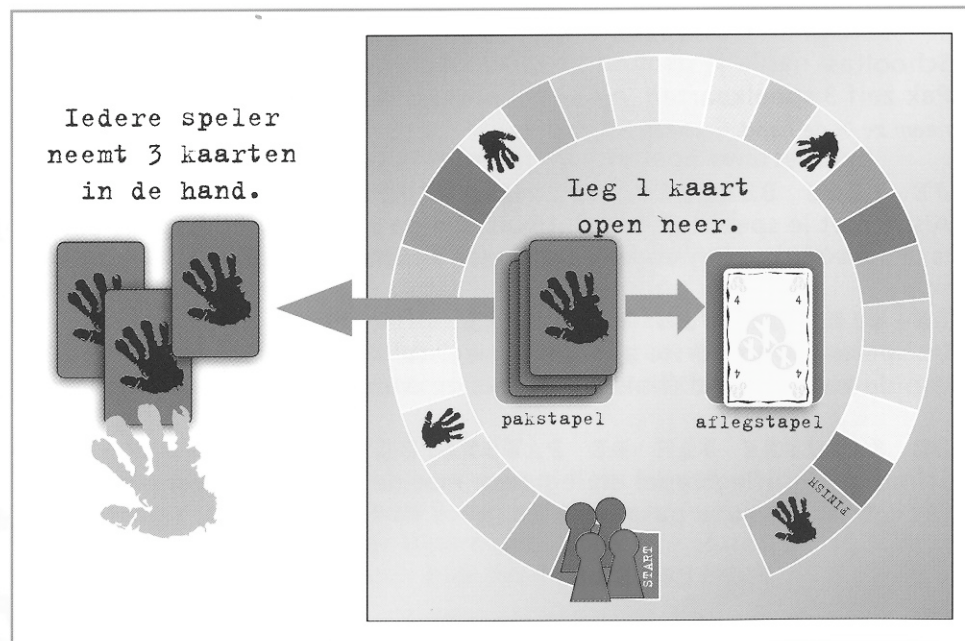
Schud nu de aflegstapel en leg deze met de rug naar boven. Dit is nu de nieuwe pakstapel.

VEEL SPEELPLEZIER!

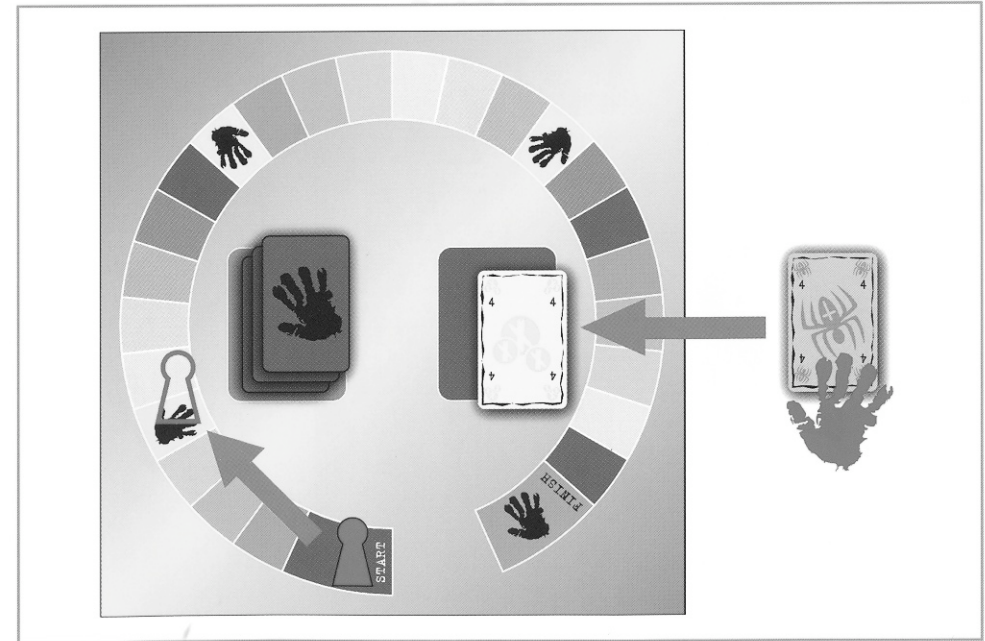
De verschillende nummerkaarten:



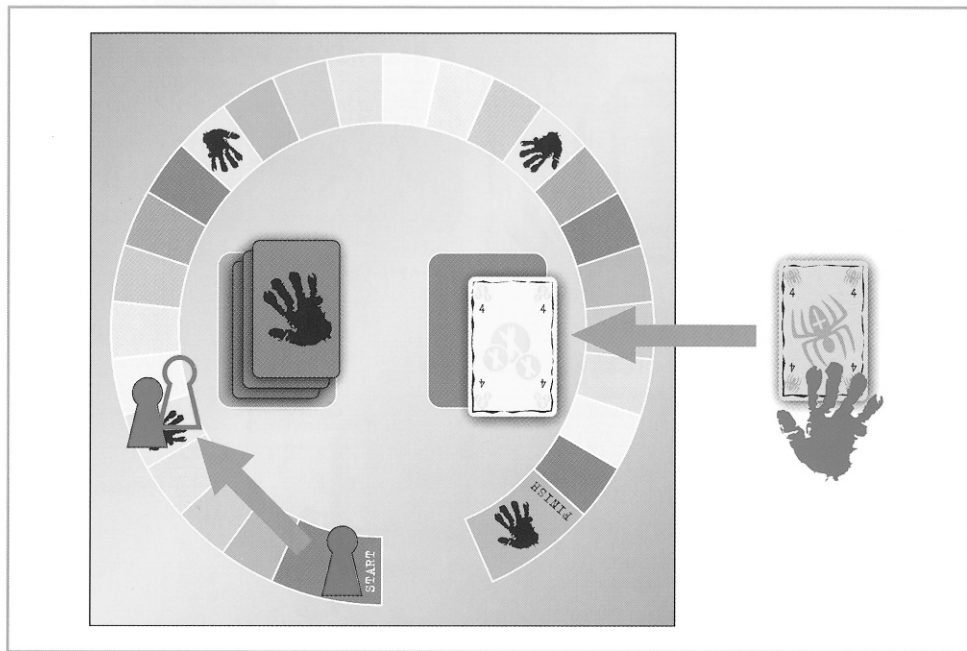
afbeelding 2



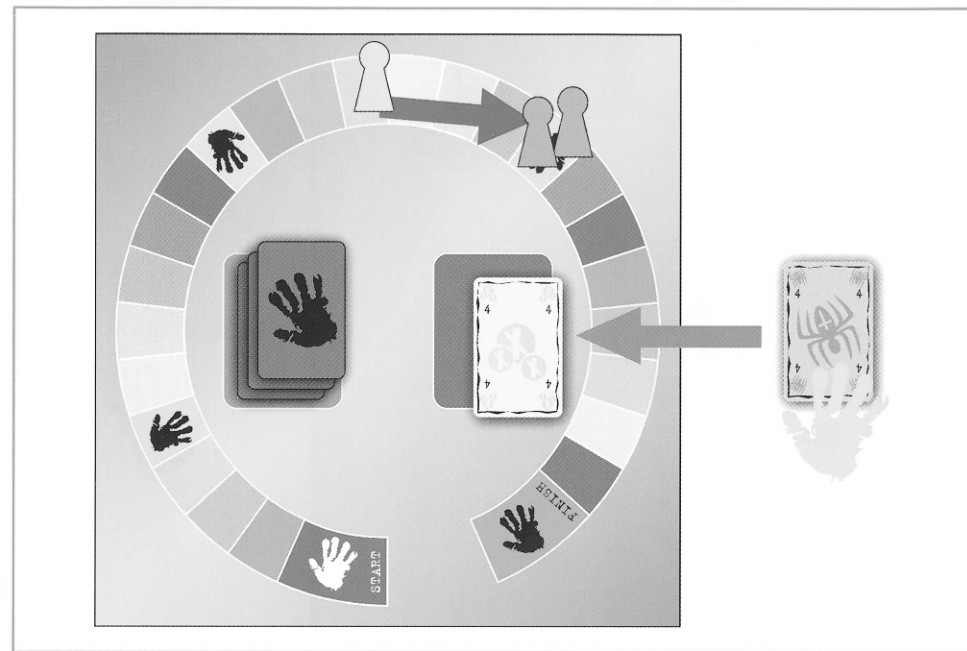
afbeelding 1



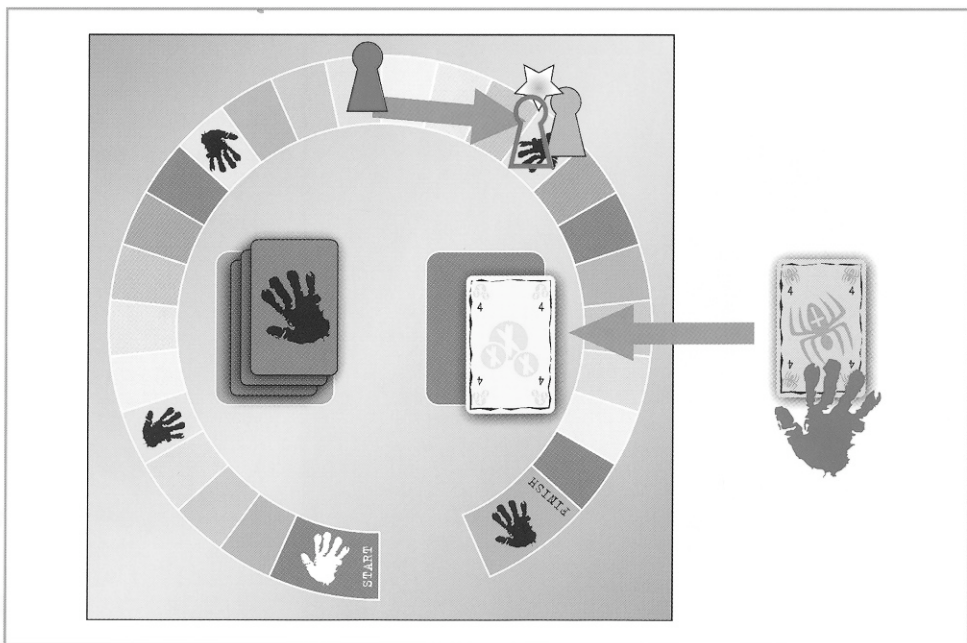
afbeelding 3



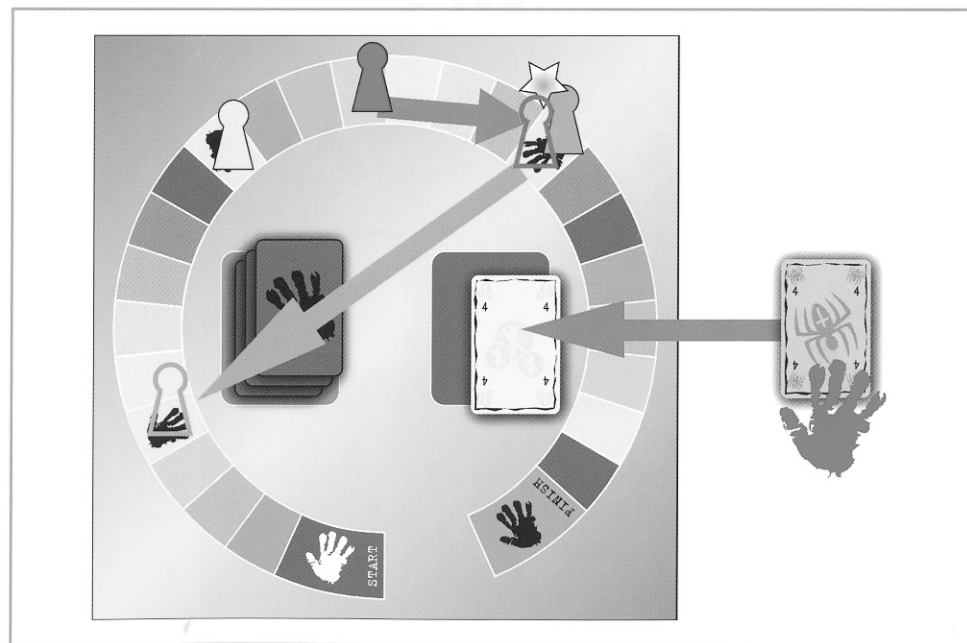
afbeelding 4



afbeelding 6



afbeelding 5



afbeelding 7

