

SNEEUWWITJE EN DE 7 DWERGEN

INHOUD VAN DE DOOS

- 1 speelbord met speelroute door het bos.
- 1 roulette waarop vakjes met cijfers, de Prins en de Heks.
- De voorgesneden figuurtjes van Sneeuwwitje en de 7 dwergen.
- 8 voetstukjes.
- 28 "Bloemen" fiches (blauw, geel, rood en groen).
- 3 "Appel" fiches.
- Het huisje om in elkaar te zetten.

Bij het in gebruik nemen van het spel, eerst alle voorgesneden onderdelen van elkaar halen en de pijl op de roulette zetten, volgens tekening 1.

HET VOORBEREIDEN VAN HET SPEL

- **De assemblage van het huisje** (tekening 2 en 3).
 - **Het plaatsen van de verschillende onderdelen** (tekening 4).
 - Het huisje op het speelbord plaatsen tussen de twee vakken "eindpunt".
 - Al naar het aantal spelers de "bloemen" fiches uitzoeken:
 - met 7 spelers : 7 bloemen van elke kleur (dus 28 fiches);
 - met 6 spelers : 6 bloemen van elke kleur (dus 24 fiches);
 - met 5 spelers : 5 bloemen van elke kleur (dus 20 fiches);
 - met 2, 3 en 4 spelers : 4 bloemen van elke kleur (de overige fiches weleggen).
 - De 3 "appel" fiches moeten in elk geval gebruikt worden.
 - De "bloemen" en "appel" fiches omgekeerd willekeurig verdelen over het met bos gekleurde deel van het speelbord tegenover de vakjes van den speelroute.
 - De dwergen op de voetstukjes zetten.
- Met 4, 5, 6 en 7 spelers kiest ieder één dwerg; met 2 en 3 spelers worden er 2 uitgekozen.

DOEL VAN HET SPEL

Vier verschillende bloemen plukken en ze als eerste Sneeuwwitje aanbieden, maar vooral de appels zien te vermijden !
Daarom goed de plaats van de fiches, die tijdens het spel kan veranderen, in het geheugen prenten.

HET VERLOOP VAN HET SPEL MET 4, 5, 6, 7 SPELERS

- Het spel gaat in de richting van de wijzers van een klok.
- De jongste speler begint en om de beurt laat iedere speler de roulette draaien om dan zijn dwerg te verplaatsen.

DE ROULETTE :

- Als zij bij **1, 2, 3, 4, 5 of 6 stopt**, verplaatst de speler zijn dwerg naar rechts, naar links, naar voren of naar achteren zoveel vakjes als de pijl aanwijst, en steeds op de aangegeven weg.
- Als de pijl **de Prins** aanwijst, laat de speler de roulette opnieuw draaien en mag hij het verkregen aantal **punten verdubbelen** en zijn dwerg verplaatsen.
- Als de pijl **de Heks** aanwijst, laat de speler **zijn beurt voorbijgaan**.
Als hij op de Heks valt, na op de Prins te zijn gekomen, telt het niet mee en laat hij **zijn beurt voorbijgaan**.

Opmerking :

- Tijdens eenzelfde verplaatsen van een dwerg, mag deze niet tweemaal over hetzelfde vakje komen.
- Als een dwerg vastzit tussen twee andere dwergen, laat hij zijn beurt voorbijgaan.
- Een dwerg kan niet stoppen op een vakje waarop een andere dwerg staat, noch er overheen gaan.

De "bloemen" en "appel" fiches

Op hun weg komen de dwergen langs fiches die "in het bos" staan. Als ze stilhouden op een vakje **naast een omgekeerd fiche, draait de speler het fiche om** en laat het aan de andere spelers zien

- Als het een bloem is en de speler deze kleur nog niet heeft getrokken, neemt hij die bloem.

- Als de speler al een bloem van die kleur heeft, legt hij het fiche omgekeerd terug in het bos op een willekeurige plaats, die alle andere spelers kunnen zien.
- Als het een appel is, moet de speler dit fiche omgekeerd terugleggen moet hij één van zijn bloemen die hij al gewonnen heeft omgekeerd terugleggen naast de weg in het bos.

Opmerking :

- Als de dwerg van een speler tussen twee fiches in zit, draait de speler één van de twee fiches om.

EINDE VAN HET SPEL

Als één van de spelers 4 verschillende bloemen verzameld heeft en hij op één van de vakjes "eindpunt" belandt, heeft hij gewonnen en biedt hij Sneeuwvitje zijn bloemen aan

Spelregels met 2 en 3 spelers

- Het spel verloopt op dezelfde manier, maar iedere speler heeft 2 dwergen. Hij verplaatst ze door, voor elke dwerg apart, de roulette te laten draaien.
- De door de 2 dwergen geplukte bloemen mogen voor beide dwergen dienen om diegene te helpen die het dichtste bij het eindpunt is