

Lorsqu'une chenille est en train de contourner une barrière, on ne peut pas lui en mettre une deuxième.

Une chenille n'a complètement fini de contourner une barrière que lorsque sa tête est à nouveau orientée vers l'avant et que toutes les rondelles de son corps forment une ligne droite. Lorsqu'une barrière a complètement été contournée, est remplacée en bordure du jeu.

Lorsque toutes les barrières sont déjà en utilisation, le joueur a le droit de jeter à nouveau le dé. S'il obtient encore la couleur de la rondelle sur laquelle se trouve justement la tête de sa chenille, il doit laisser passer un tour.

Arrivée au but de la course à obstacles

Ici aussi, c'est la chenille atteignant le but la première qui gagne.

Artikelnr. 3028 / (NL)

Rupsenwedstrijd

Een spannende race met dobbelstenen voor 2 – 4 kinderen vanaf 4 jaar

Spelsoort:	spannende race met dobbelstenen
Spelers:	2 – 4 spelers vanaf 4 jaar
Inhoud:	4 rupsenkoppen, 24 gekleurde lichaamsstenen, 2 finishstenen (ongekleurd), 4 barrières, 1 kleurendobbelsteen, spelregels
Auteur:	Brigitte Pokornik

Speldoel

Wie met zijn rups als eerste de eindstreep bereikt, wint de race.

STARTSCHOT BIJ HET BASISPEL

Opstelling voor de race

Iedere speler zoekt een rupsenkop uit en neemt bovendien steeds een schijf in de zes verschillende kleuren. Vervolgens legt iedere speler zijn schijven in een willekeurige kleurenvolgorde achter elkaar. Er moet op gelet worden, dat alle spelers hun rupsen parallel aan elkaar op één kant van de tafel opstellen. Op de voorste, naar het midden van de tafel gerichte schijf wordt dan steeds de eigen rupsenkop gezet. Dan zijn de rupsen klaar voor de start. De twee finishstenen worden op een afstand van ca. 20 cm van elkaar aan de tegenovergestelde kant van de tafel geplaatst.

Een tip: hoe verder de finishstenen verwijderd zijn, des te langer duurt het spel.

De dobbelsteen en de barrières worden klaargelegd.

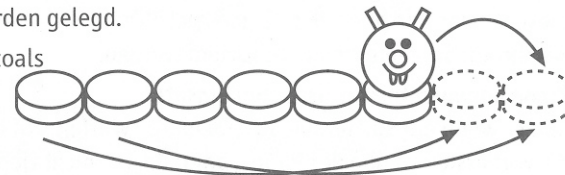
De race begint

De jongste speler krijgt de dobbelsteen en mag beginnen. Hij gooit eenmaal en kijkt dan op welke plaats bij zijn rups de schijf zit, die met de dobbelsteenkleur overeenkomt.

Zo bewegen de rupsen

De betreffende speler mag zolang van zijn rupseinde schijven naar voren leggen tot de gegooide kleur vooraan ligt. Hierop wordt dan de rupsenkop gezet, de rups is het overeenkomende stuk verder gekropen. Er moet op worden gelet, dat de schijven steeds zonder ruimte aan elkaar worden gelegd.

Het spel wordt om de beurt, zoals beschreven met de wijzers van de klok mee, gespeeld.



Het bereiken van de finish

De eerste rups, die de eindstreep tussen de twee finishstenen bereikt, beëindigt de race en de speler van deze rups wint.

DE RACE MET HINDERNISSSEN

Deze versie komt met het basisspel overeen. Bovendien worden de barrières, die aan de rand van het speelveld klaargelegd worden, ingezet.

Wanneer worden de hindernissen ingezet?

Telkens wanneer een speler de schijfkleur, waar direct de kop op zit, gooit – de voorste schijf van de rups dus, dan mag hij niet spelen. In dit geval neemt hij een vrije barrière van de rand van het speelveld en legt deze in de weg voor een willekeurig andere rups, d.w.z. hij legt deze dwars voor zijn neus. Hiermee is zijn ronde beëindigd en de volgende speler komt aan de beurt.

Hoe kleine rupsen de hindernissen omzeilen

Wanneer een speler aan de beurt komt die een barrière voor zich heeft liggen, dan moet hij deze zijwaarts omzeilen. Hierbij legt hij de gegooide stenen parallel aan de hindernis. Hierbij moet er weer op gelet worden, dat er geen ruimte tussen de stenen mag ontstaan. Voor een rups, die juist een barrière omzeild, mag geen tweede barrière gelegd worden. Een rups heeft een barrière pas helemaal omzeild, wanneer zijn kop weer naar voren wijst en alle rupsenstenen in een rechte lijn volgen. Wanneer een barrière helemaal omzeild is, dan wordt deze aan de rand van het speelveld terug gelegd. Wanneer alle barrières in gebruik zijn, mag de speler een tweede keer gooien. Wanneer hij opnieuw de kleur van de schijf waar zijn rupsenkop direct op zit, gooit, mag de speler een ronde niet meer meedoen.

Het bereiken van de finish bij de hindernis-race

Ook hier wint de rups, die als eerste zijn doel bereikt.

Adresse:

Selecta Spielzeug GmbH
Postfach 62 · D-83531 Edling

Telefon: (0 80 71) 10 06-0
Telefax: (0 80 71) 10 06-40

eMail: info@selecta-spielzeug.de
Internet: www.selecta-spielzeug.de