

KOLDERITIS / FUN PARTY

Op aanwijzing van de dobbelstenen verplaatsen de spelers Meester Kolder over het bord. Het lichaamsdeel waar Meester Kolder op landt, moet de speler die aan de beurt is aanraken. Maar... die speler moet alle lichaamsdelen, die hij op dat moment verzameld heeft, tegelijk aanraken. Degene, die zo lenig is dat hij alle lichaamsdelen die op zijn scorekaart staan, kan aanraken, wint het spel.

Inhoud van de doos

- Speelbord
- Meester Kolder
- 8 scorekaarten
- 2 dobbelstenen
- 80 fiches

Het spel

Iedere speler krijgt een scorekaart en 10 chips. Je zet Meester Kolder op het startveld midden op het bord.

Je beslist welke speler het spel mag beginnen.

Een speler, die aan de beurt is gooit met beide dobbelstenen en verplaatst Meester Kolder. De cijferdobbelsteen geeft aan hoeveel vakjes Meester Kolder wordt verplaatst. De kleurendobbelsteen bepaalt de richting. Vier kleuren van de dobbelsteen komen overeen met de zijden van het speelbord: je gooit groen, Meester Kolder moet richting groene zijde. Twee zijden van de kleurendobbelsteen zijn wit. In dat geval heb je geluk en mag je kiezen welke richting Meester Kolder uitgaat.

Als Meester Kolder in jouw beurt op een vakje met een lichaamsdeel landt, leg je een chip op dat lichaamsdeel van je scorekaart en dan raak je met een duim of wijsvinger dat lichaamsdeel bij jezelf aan. Dan is de volgende speler aan de beurt en die doet hetzelfde waarbij Meester Kolder vertrekt vanaf het vakje waar hij het laatst was gestopt. Op deze manier verzamelen de spelers lichaamsdelen, maar... iedere beurt moeten de spelers alle lichaamsdelen, die ze op dat moment hebben verzameld **tegelijk** aanraken.

Je wint...

als je als enige nog in het spel zit of als je zo lenig bent dat je al je lichaamsdelen hebt verzameld en ze alle tien tegelijk aan kunt raken.

Je verliest...

als je alle lichaamsdelen die je op dat moment hebt verzameld **niet** tegelijk aan kunt raken. Je bent dan uit het spel en de andere spelers spelen verder.

Let op!

1. Je lichaamsdelen moet je aanraken met een wijsvinger of een duim. Je mag beide wijsvingers en/of duimen gebruiken. Lichaamsdelen, die je al verzameld hebt, mag je gebruiken om 'door te verbinden'. Een voorbeeld: een speler heeft al VOORHOOFD, OOR en ELLEBOOG en die speler komt met Meester Kolder op KNIE. Hij mag nu met zijn ELLEBOOG zijn KNIE aanraken.

2. Als een speler op een vakje komt met een vraagteken, dan mag hij een lichaamsdeel kiezen, dat hij nog niet heeft.

3. Als een speler op een vakje komt, waarvan hij het lichaamsdeel al heeft, dan moet hij het weggeven aan een speler die het nog niet heeft. (Je kiest natuurlijk een speler uit, waarvan je denkt dat hij met dit 'nieuwe' lichaamsdeel een onmogelijke serie krijgt en daarmee uit het spel gaat.) Deze speler legt een chip op dit lichaams-

deel op zijn kaart en moet vervolgens al zijn lichaamsdelen tegelijk volgens de voorgeschreven regels aanraken. Het spel gaat verder met de speler die anders ook aan de beurt zou zijn.

4. Als een speler op een lichaamsdeel landt dat iedereen al heeft, dan mag hij dit vakje als een vraagtekenvakje beschouwen en een lichaamsdeel uitkiezen.

5. Als een speler op 'Start' komt dan is zijn beurt voorbij.

6. Als Meester Kolder op aanwijzing van de dobbelstenen van het bord zou raken, dan komt hij er aan de andere kant van het bord in dezelfde rij weer op en telt zijn beurt af (zie tekening 1).

7. Het aanraken van je lichaamsdelen hoeft niet lang te duren, maar je medespelers moeten wel kunnen controleren of het 'doorverbinden' wel correct verloopt.

8. Voor alle duidelijkheid staan de lichaamsdelen achterin deze spelregels vermeld.

Voor TURNERS...

Nu wordt het menens! Iedere speler moet al zijn verzamelde lichaamsdelen vast blijven houden. Ook als hij niet aan de beurt is. Lukt dit je niet, dan lig je eruit.

RIGOLOFOLIE/FUN PARTY

Résumé du jeu:

Chaque joueur déplace "Monsieur Rigolo" sur le plateau de jeu en fonction des indications données par les dés. Pendant son tour de jeu le joueur doit toucher la partie de son corps représentée sur la case où "Monsieur Rigolo" s'arrête et, en même temps, toucher aussi toutes les parties de son corps déjà rassemblées sur son tableau de marque. Le joueur le plus souple, capable de toucher toutes les parties du corps figurant sur son tableau de marque gagne la partie.

Contenu de la boîte:

- 1 plateau de jeu
- "Monsieur Rigolo"
- 8 tableaux de marque
- 2 dés (1 dé "couleurs", 1 dé "chiffres")
- 80 jetons

Préparation:

On donne à chaque joueur un tableau de marque et 10 jetons. On place "Monsieur Rigolo" sur la case de départ, au centre du plateau.

On détermine lequel des joueurs commence la partie; les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Roulement du jeu: quand arrive le tour d'un joueur, il lance les deux dés et déplace "Monsieur Rigolo". Le dé "chiffres" indique de combien de cases se déplace "Monsieur Rigolo". Le dé "couleurs" détermine sa direction. Les quatre couleurs du dé correspondent aux quatre côtés du plateau de jeu: par exemple, si on obtient la couleur verte, "Monsieur Rigolo" devra se diriger du côté vert. Les deux autres faces du dé sont blanches.

Si on a la chance d'obtenir blanc, on a le droit de choisir direction de "Monsieur Rigolo".

Si "Monsieur Rigolo" s'arrête sur une case représentant une partie du corps, le joueur pose un jeton et sur cette même partie du corps figurant sur son tableau de marque et doit toucher ensuite son propre corps à l'endroit indiqué, avec le pouce ou l'index.