

Open neer

Winkelen met hindernissen

2-4 spelers

Inhoud

- 1 speelbord
- 4 speelstukken in vier kleuren
- 1 koordje
- 18 vellen met zelfklevende stickers
- 2 liften
- 1 pinnetje om de lift aan op te trekken, dit is de liftkatrol
- 1 wijzer
- 18 mandjes
- 18 kaartjes

Doel van het spel

Verzamel alle boodschappen, die op de kaarten staan en kom als eerste terug in de parkeergarage.

Voorbereidingen

1. Maak voorzichtig alle onderdelen los.
2. Plak op elk mandje een sticker (zie fig. 1) aan de kant waar het gleufje zit.
3. Maak eerst een dubbele of driedubbele knoop in het eind van het koordje en trek het dan via de achterzijde door één van de liften (zie fig. 2).

fig. 1

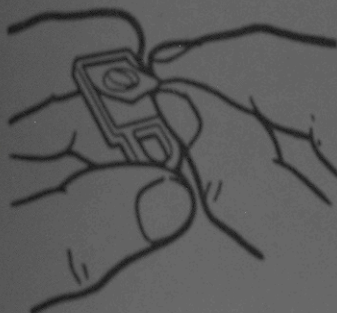
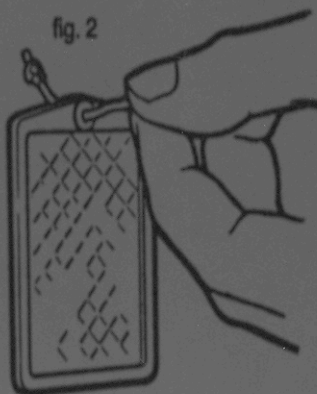
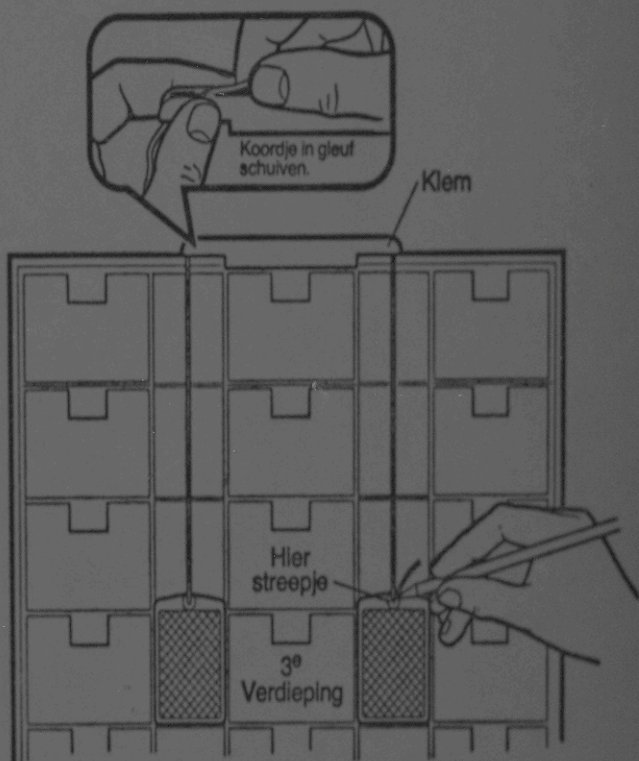


fig. 2



Bevestig de klem aan de bovenzijde van het speelbord en duw het koordje in de gleuf en dan door de voorzijde van de tweede lift. Zorg ervoor, dat beide liften precies op de derde etage hangen (zie afb. 3).

fig. 3



Dit is erg belangrijk aangezien het spel anders niet goed werkt.

Om de tweede knoop op de juiste plaats te krijgen, trek je het koordje strak en zet met een potlood een streepje er op, daar waar het door het gaatje verdwijnt. Op die plaats moet de tweede knoop komen. De rest van het koordje kan afgeknipt worden.

4. Druk de wijzer in het gaatje in het midden van wijzerplaat.

Spelregels

1. Leg alle achttien mandjes, met de afbeelding naar boven, op de juiste verdieping van het warenhuis.
De afbeeldingen die op de kaarten staan, zijn dezelfde als de afbeeldingen op de mandjes en de verdiepingen.
2. Elke speler kiest een speelfiguur en zet die in de parkeergarage onderaan het speelbord. Zodra de lift daar stopt kunnen alle spelers **tegelijk** hun speelstuk daar in zetten.
3. Schud de kaarten. Iedere speler krijgt een zelfde aantal. (Bij vier spelers krijgt elk dus vier kaarten en blijven er twee kaarten over.)

De kaarten vormen het boodschappenlijstje. Ieder legt ze met de afbeelding naar boven voor zich neer.

Elke speler moet de mandjes verzamelen, die op de kaarten staan.

Hang de liften tegenover elkaar op de derde verdieping (zie ook punt 3, onder "Voorbereidingen").

4. De jongste speler begint, hij draait de wijzer rond. De wijzer geeft, als hij is gestopt, twee verschillende mogelijkheden aan. De speler mag zelf bepalen welke lift hij neemt. Denk er aan dat de lift alleen maar **NAAR BENEDEN** getrokken kan worden.

Probeer eerst, als je aan de beurt bent, een lift precies in de parkeergarage te laten stoppen. Zodra de lift daar stopt kunnen alle spelers tegelijk hun speelstuk daarin zetten.

5. De lift

Bij een beurt moet je altijd de wijzer draaien, de lift bewegen en het speelstuk er in zetten of er uit halen, als je dat wilt.

Zodra een lift op een verdieping is gestopt mogen andere spelers, die niet aan de beurt zijn, ook in- of uitstappen.

LET OPI Niemand mag bij dezelfde beurt zowel uit- als instappen.

TIJDENS EEN BEURT MAG STEEDS MAAR EEN LIFT

NAAR BENEDEN GETROKKEN WORDEN.

6. Winkelen

Hang het mandje aan de arm van je speelfiguur, als je op een verdieping bent gekomen waar je dat mandje moest halen. Wacht daarna tot de lift weer op die verdieping stopt.

Zodra je een mandje hebt, draai je het kaartje om, waarop diezelfde afbeelding staat, zodat de andere spelers kunnen zien hoeveel boodschappen nog gedaan moeten worden.

7. Het speelbord

Je mag op elke verdieping uitstappen, maar alleen de mandjes meenemen, die op je eigen kaarten staan. Als je naar de andere kant van het warenhuis wilt, moet je eerst uitstappen op een verdieping in het midden en wachten op de andere lift. Overstappen mag ook in de parkeergarage.

Belangrijk

Tijdens een beurt moet éérs de lift verplaatst worden voordat iemand mag in- of uitstappen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Let op!

Let goed op de kaarten van de andere spelers, zodat je weet welke boodschappen zij nog moeten doen. Probeer de lift steeds zo gunstig mogelijk voor jezelf te laten stoppen, maar zó, dat je de andere spelers zoveel mogelijk hindert.

Winnaar

Zodra je alle mandjes hebt, ga je zo vlug mogelijk naar de parkeergarage. De eerste, die met alle boodschappen precies in de garage uitkomt is winnaar.

4290-LNL381