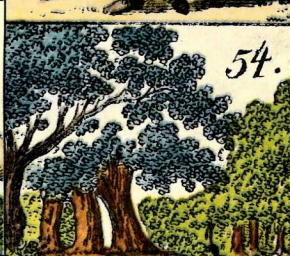
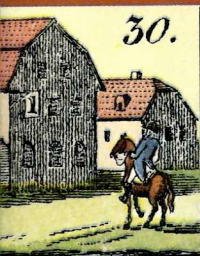


bon voyage





Spellen in een klein, handig en uniform formaat.

Voor al praktisch voor op reis of als origineel klein geschenk. Het speelmateriaal is meestal van stevige kunststof. Ook geschikt voor een kleine groep spelers.

De serie bevat spellen waarbij handige tactiek, snel herkennen van een spelsituatie en een vooruitziende blik tot de overwinning leiden.

Voor mensen die van denkspeellen houden!

bon voyage

Dobbelsteenspel voor 2—4 personen

Ravensburger Spelen Nr 602 5 304

Spelmateriaal: Speelbord, 4 speelfiguren in 4 verschillende kleuren, 120 fiches en 2 dobbelstenen

Spel-idee

Iedere speler probeert als eerste het doel op veld 83 te bereiken. Wie dat lukt wint het spel en krijgt de inhoud van de kas.

Begin van het spel

Iedere speler krijgt een figuur en stelt die om te beginnen buiten het speelbord op. Bovendien krijgt iedere speler 30 fiches, waarvan hij er 12 aan de kas betaalt.

Verloop van het spel

Met de beide dobbelstenen wordt om beurten gegooid en zoveel ogen men met beide gooit zoveel genummerde velden mag men op het speelbord vooruit.

Slaan

Als een speler op een veld komt dat al bezet is dan wordt de figuur van de tegenstander teruggeslagen naar het veld waar de speler die geslagen heeft zojuist vandaan gekomen is. Aan het begin van het spel moet de geslagen figuur weer van voren af aan beginnen, d.w.z. zijn figuur buiten het speelveld opstellen. Als de geslagen figuur bij het teruggaan op een veld komt waar bepaalde aanwijzingen opgevolgd moeten worden, dan gelden deze ook voor de geslagen figuur, ongeacht of dat voor of nadelen betekenen.

Verklaring van de velden:

4 Wie op deze klèrk komt, moet het spel opnieuw beginnen bij veld 1.

6 Wie op deze herberg komt moet 1 fiche in de kas betalen. Dit geldt ook voor alle andere herbergen op de velden 15, 23, 30, 49, 63, 67 en 76.

8 De koerier brengt een figuur dubbel zo ver als hij ogen gegooid heeft, d.w.z. het aantal ogen wordt verdubbeld. Dit geldt ook op de velden 33, 50 en 59.

9 Wie op deze twee palen komt moet het dubbele aantal ogen dat hij gegooid heeft teruggaan. Dit geldt ook op de velden 57, 66 en 79. Als een speler aan het begin direkt al 9 gooit, dan blijft hij op dit veld staan tot hij weer aan de beurt is.

17 De ijlbode brengt de figuur eens zo ver als hij gegooid heeft, d.w.z. het aantal ogen wordt verdubbeld.

19 Een paal betekent een veld terug. Dit geldt ook voor de velden 21, 29 en 39.

24, 25, 26 Wie op dit gebergte komt betaalt 2 fiches aan de kas.

34 Bij dit veer betaalt men 2 fiches en men laat zich overzetten naar veld 51.

40 Wie op deze steen staat moet 1 en 2 gooien.

41 Wie op deze steen staat moet een dubbeloog gooien, d.w.z. op beide dobbelstenen hetzelfde aantal ogen. (Ieder dubbeloog brengt de speler over de grens nr. 43).

42 Bij dit posthuis moet men 2 fiches betalen en een dubbeloog gooien, dat de speler ook over de grens (nr. 43) brengt.

43 Op deze grenspaal **moet** men aankomen. Men krijgt dan uit de kas 5 fiches, als men tenminste niet door de koerier van 33, door het veer of door een dubbeloog er overheen gekomen is. Gooit een speler meer ogen dan nodig om precies op veld 43 te komen, dan moet hij blijven staan tot dat hij weer aan de beurt is.

44 Wie op deze steen komt moet 3 fiches betalen en een dubbeloog gooien.

46 In deze plas blijft men steken totdat men een dubbeloog gooit.

47 In de kerk offert men 2 fiches.

54 of 56 Hier betaalt men telkens 2 fiches aan de kas.

55 Je geld of je leven! Men betaalt 5 fiches.

58 In dit posthuis krijgt men 5 fiches uit de kas.

62 Aan het water moet men wachten tot men een dubbeloog gooit.

68, 69, 70 Wie op dit gebergte aankomt betaalt 2 fiches.

71 Hier is de ingang tot het stadsgebied. Men zegt: „Hier is de post!” en men ontvangt 2 fiches.

80 Wie op dit huis komt moet, als hij in

de volgende beurt niet 1 of 2 gooit, het spel weer bij veld 1 opnieuw beginnen.

81, 82 Hier is iedere dubbeloog geldig en daarmee wint men ook het spel.

83 Het doel moet met een direkte worp bereikt worden. Als een speler te veel ogen gooit, waardoor hij over het doel heen zou komen, dan moet hij op zijn veld blijven staan. Als hij minder ogen gooit dan gaat hij gewoon het gegooide aantal ogen verder. Wie b.v. op veld 77 staat moet 6 gooien om het doel direkt te bereiken. 7, 8 en 9 zouden vergeefse worpen zijn omdat men dan op veld 77 zou moeten blijven staan. Gooit men echter 4 dan gaat men naar 81.

Belangrijk

Wie op de koerier- en ijlbode-velden komt gaat vlugger vooruit en wie op de dubbele en enkele palen komt moet weer een stuk terug. Het kan voorkomen dat een figuur op een koerier- of ijlbodeveld komt en vandaar uit direkt naar een palen-veld gestuurd wordt. Daar kan de figuur precies zoveel velden teruggezonden worden als hij vooruit gekomen is, d.w.z. hij zou praktisch heen en weer gestuurd worden. In zo'n geval blijft de figuur, als hij op een paal aankomt daar staan, waar de paal ook heenwijst, ook als daar b.v. een ijlbode zou zijn. Komt men op een veld met twee palen en wordt men naar een koeriersveld teruggezonden

den — of ook omgekeerd — dan moet men halverwege blijven staan. Als b.v. een figuur op 49 staat en men gooit 10 ogen komt men op veld 59, waar een koerier U naar veld 79 brengt. Daar zijn echter 2 palen die eigenlijk weer naar de koerier op 59 terugwijzen. Men gaat dus halverwege naar 69.

Bij de laatste ijlbode op 75 geldt dat degene die 9 of 10 ogen gooit zich helemaal niet voortbewegen mag, maar moet blijven staan totdat hij minder ogen gooit, omdat veld 83 als doel precies gehaald moet worden.

Einde van het spel

Wie als eerste op veld 83 aankomt wint het spel en daarmee ook de inhoud van de kas.