

LSP 5052-UK**Optel- en aftrekspel****Voor 2 – 4 spelers****Inhoud:**

Speelbord

4 kleine diertjes

2 cijferdobbelstenen

1 rekendobbelsteen

Spelregels

Elke speler kiest een diertje en plaatst het op de pijl. De spelers werpen met de cijferdobbelsteen en wie het hoogste getal gooit, begint.

De eerste speler gooit alle drie de dobbelstenen tegelijkertijd en maakt daarmee een vergelijking. Met andere woorden, hij legt de dobbelsteen met het hoogste getal op de eerste plaats, gevolgd door de rekendobbelsteen en vervolgens de dobbelsteen met het laagste getal.

De speler moet dan de getallen optellen of aftrekken en mag zijn diertje evenveel vakjes verplaatsen als de uitkomst van de optel- of aftreksom. Als een speler dus bijvoorbeeld $2 + 3$ gooit, mag hij 5 vakjes vooruit gaan. Gooit een speler een combinatie die 0 uitkomt ($5-5 = 0$), dan moet zijn diertje blijven staan. Dan is het beurt aan de volgende speler.

De eerste speler die het vakje met de ruitjesvlag bereikt, wint! (Opmerking: Spelers moeten niet het exacte getal gooien om de ruitjesvlag te bereiken.)

Speciale vakjes

Even ("2, 4, 6") of oneven ("1, 3, 5")

Wanneer een speler op één van deze vakjes terechtkomt, mag hij slechts met één dobbelsteen spelen. Gooit de speler dan een even of oneven getal zoals op het speelbord aangegeven, dan mag hij zijn diertje het gegooide aantal vakjes verplaatsen. Wanneer het verlangde even of oneven getal niet geworpen wordt, moet de speler tot de volgende ronde wachten en het nog eens proberen!

Getallenvakje:

Wanneer een speler op het getallenvakje terechtkomt, dan wordt de rekendobbelsteen gebruikt. Als een speler een + (plus) gooit, mag hij het aantal vakjes verdergaan dat op het getallenvakje staat. Als hij echter een – (min) gooit, dan moet het aantal vakjes dat op het getallenvakje staat, teruggaan.

Afsnijden

Wanneer een speler op dit vakje terechtkomt, dan mag hij de pijl op het speelbord volgen.

Een eindeloze cirkel

Alle spelers betreden de cirkel zoals de pijl op het speelbord aanduidt. De spelers bewegen zich tegen uurwerkwijserszin in rond de cirkel. Wanneer een speler op het vakje dat met een x is aangeduid, terechtkomt, mag hij in de volgende ronde uit de cirkel gaan.