

**Inhoud:** 1 speelbord met een draaimolen die kan draaien, 17 fiches met een kind, 10 fiches met een kwast, 2 dobbelstenen.

**Principe:** Kinderen zijn dol op draaimolens, maar het liefst willen ze de kwast grijpen. Tijdens dit spel stappen de kinderen om beurten in een attractie. Elke speler gooit tijdens zijn beurt met de 2 dobbelstenen en kiest de waarde van één van beide dobbelstenen om de draaimolen te laten draaien. Hij moet zijn kinderfiches voor het veld van de kwast zien te plaatsen.

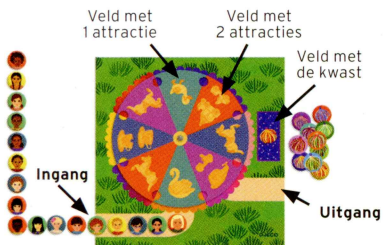
**Doel van het spel:** De meeste kwasten pakken.

**Vorbereiding:** Het speelbord wordt in het midden tussen de spelers in geplaatst. Let op: de draaiwijzer (die de draaimolen voorstelt) moet precies midden op de velden met de attracties liggen.

De fiches met een kwast worden op een stapeltje naast het veld met de kwast gelegd. De 2 dobbelstenen worden ernaast gelegd.

Elke speler kiest fiches met een kind die de dezelfde achtergrondkleur hebben. Bij 4 spelers: elke speler pakt 3 kinderfiches. Bij 3 spelers: elke speler pakt 4 kinderfiches. Bij 2 spelers: elke speler pakt 5 kinderfiches.

Alle kinderfiches worden geschud en met achter elkaar voor de ingang van de draaimolen geplaatst.



De draaiwijzer ligt goed: het veld met de zwaan ligt precies midden op het



De draaiwijzer ligt niet goed: het veld met de zwaan ligt niet precies midden op het

**Spelverloop:**

De speler die als eerste jarig is mag beginnen. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. Tijdens zijn beurt voert de speler de volgende acties uit, in deze volgorde:

**1/ In de draaimolen stappen**

- Als het veld naast de ingang 1 attractie bevat, laat de speler het kind vooraan in de rij in de draaimolen stappen.
- Als er 2 attracties zijn, mogen de eerste 2 kinderen in de rij in de draaimolen stappen. Het kind dat vooraan staat, gaat in de verste attractie van het veld zitten.



Daarna mogen alle kinderfiches in de rij richting de ingang worden verplaatst.

**2/ De draaimolen laten draaien**

De speler gooit met de 2 dobbelstenen en laat de draaimolen draaien. De draaimolen draait met de klok mee. De speler kiest de waarde van één van de 2 dobbelstenen en verplaatst de draaimolen evenveel velden.



Beginpositie: de speler heeft een 2 en een 3 gegooid met de dobbelstenen.

= 2    = 3



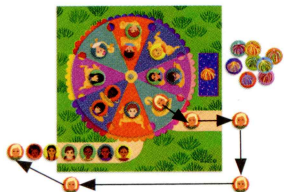
De speler kiest voor de 2 en verplaatst de draaimolen 2 velden.



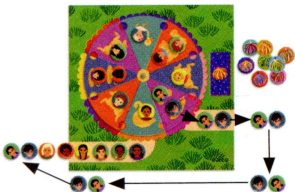
De speler kiest voor de 3 en verplaatst de draaimolen 3 velden.

Nadat de draaimolen heeft gedraaid, controleren de spelers of ze een kwast hebben gewonnen en of er kinderen uit de draaimolen moeten stappen.

#### Uit de draaimolen stappen



- Als 1 kind zich naast de uitgang bevindt, moet het uit de attractie stappen en achter in de rij aansluiten om weer in de draaimolen te kunnen stappen.

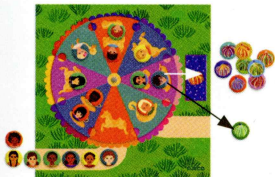


- Als 2 kinderen zich naast de uitgang bevinden, moeten ze uit de attractie stappen en achter in de rij aansluiten om weer in de draaimolen te kunnen stappen. Het kind dat het dichtst bij de uitgang staat moet als eerste uitstappen.

#### Een kwast winnen



- Als er 1 kind naast het veld met de kwast staat, wint de speler bij wie dit kind hoort een fiche met een kwast.



- Als er 2 spelers naast het veld met de kwast staan (op een veld met 2 attracties), doen de spelers bij wie deze kinderen horen het spel 'steen, papier, schaar'. De winnaar krijgt een fiche met een kwast.

*De speler met de blauwe kinderfiches heeft het spel 'steen, papier, schaar' gewonnen en krijgt een fiche met een kwast.*

- Bij gelijkspel spelen ze net zolang 'steen, papier, schaar' totdat er een winnaar is.

- Als de 2 kinderen op het veld van dezelfde speler zijn, hoeft er geen 'steen, papier, schaar' gespeeld te worden en wint de speler een fiche met een kwast.

De speler die een kwast heeft gewonnen pakt een fiche en legt deze voor zich neer.

**Einde van het spel:** Het spel is afgelopen wanneer een speler de laatste kwast heeft gewonnen. De speler met de meeste kwasten wint het spel.