

Looping

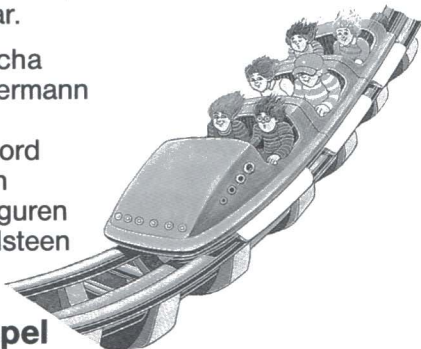
Ravensburger spel® nr. 21 013 8

Een spannend dobbelspel voor 2 tot 6 kinderen tussen 6 en 12 jaar.

Auteur: Ralf P. Piecha

Illustratie: Klaus Hermann

Inhoud: 1 speelbord
24 kaarten
6 speelfiguren
1 dobbelsteen



Doel van het spel

Het doel van het spel is, je zo lang mogelijk te amuseren in het pretpark. De speler die de langste tijd nodig heeft om alle attracties af te gaan en het pretpark als laatste verlaat, is winnaar.

Vorbereiding

Het speelbord wordt zo neergelegd, dat alle spelers er goed bij kunnen. Dan kiest iedere speler een speel-

figuur en zet deze met de open kant naar beneden op het startveld met de pijl aan de ingang van het pretpark. Nu moeten jullie de kaarten sorteren volgens de kleur van de ballonnen op de achterkant, de aparte stapels goed schudden en met de achterzijde naar boven op de velden met dezelfde kleur op het speelbord leggen. Alle kaarten met een rode ballon komen dus op het rode kaartveld, enz.

Nu begint de pret!

Spelregels

Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. De speler die het laagste gooit, mag beginnen. Je moet je figuur het gegooide aantal ogen vooruitzetten. Vervolgens pak je een kaart van de stapel, waarvan de kleur van de ballon en het getal overeenkomen met de kleur en het getal van het veld waar je staat. Wanneer dus iemand op een **geel veld** met het getal **2** komt, pakt hij een kaart met een **gele ballon** en het getal **2**. Als je op het veld komt dat alle vier de kleuren en getallen heeft, dan mag je kiezen van welke stapel je een kaart pakt.

Kom je op één van de blauwe velden zonder getal, dan mag je geen kaart pakken.

Liggen er van een soort geen kaarten meer, dan heb je helaas pech gehad en krijg je niets. In zo'n geval mag je geen andere kaart pakken.

De kaarten zijn erg belangrijk in dit spel, want ze dienen namelijk als „rem“. Met deze kaarten kun je het vooruitzetten van je figuur vertragen, om zo langer in het pretpark te kunnen blijven.

Het beste is dus dat je eerst een paar kaarten verzamelt en die zo vasthoudt, dat de andere spelers er niet op kunnen kijken.

De symbolen op de voorkant van de kaarten hebben de volgende betekenis:

-5

In plaats van te gooien, mag je 5 velden teruggaan. Je gooit in deze ronde dus niet, maar speelt deze kaart uit, zet je speelfiguur 5 velden terug en geeft de dobbelsteen aan de linker speler.

-10

In plaats van te gooien mag je 10 velden teruggaan. Ook bij dit symbool gooi je in deze ronde niet, maar speel je de kaart uit, zet je figuur 10 velden terug en geeft de dobbelsteen aan de linker speler.



Het aantal ogen dat is gegooid, telt achterwaarts: je speelt dus eerst deze kaart uit, gooit en zet vervolgens je speelfiguur het aantal ogen dat je hebt gegooid terug.



Het aantal ogen dat je net gegooid hebt telt niet. Deze kaart kun je uitspelen na de worp, b.v. als je een hoog aantal ogen gooit. Je blijft nu gewoon staan, en de volgende speler is aan de beurt.



Deze kaart speel je uit **in plaats van te gooien**. Alle andere spelers moeten nu één keer extra gooien en hun speelfiguur vooruitzetten. Ze mogen in dit geval geen kaart uitspelen, maar **moeten gooien en zetten**. Je eigen figuur blijft in deze extra ronde lekker staan. Daarna gaat het spel gewoon verder.

Er zijn nog vier belangrijke punten:

1. Bij het achteruitzetten mag je **geen** kaarten pakken. Dat mag alleen bij het vooruitzetten!
2. Gespeelde kaarten zijn uit het spel en worden op een stapel naast het speelbord gelegd.
3. Je kunt je speelfiguur niet verder terugzetten dan het startveld. Je moet dus oppassen, dat je bij het achteruitzetten geen waardevolle punten weggeeft.

4. Wie geen kaarten meer heeft, moet gooien en vooruitzetten. Zolang je kaarten hebt, kun je kiezen of je gooit en zet óf liever een kaart wilt uitspelen.

Einde van het spel

De speler die zich het langste kan vermaken in het pretpark en **als laatste speler** op het laatste veld aankomt, heeft het meeste plezier gehad en is winnaar.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

