

HET SPEL BEVAT:

- 1 SPELLENDOOS
- 1 SPELBORD
- 2 DOBBELSTENEN
- 16 BEDRUKTE CLICKETS
- 1 SPELREGLEMENT

MELK. DE WITTE MOTOR.



COPYRIGHT



weert, holland, tel: 04950-30428

HET »WITTE-MOTOR« SPEL



reglement.

OM HET SPEL TE STARTEN ONTVANGT IEDERE SPELER EEN GELIJK AANTAL CLICKETS, WELKE (ZONDER DEZE TE ZIEN) VAN EEN GEMAAKTE STAPEL AFGENOMEN WORDEN.

ZIJN ER 3 SPELERS DAN BLIJFT ER 1 CLICKET IN DE RE-SERVE-POT.

DE SPELER DIE ALS EERSTE AL ZIJN CLICKETS IN HET SPEL HEEFT GEBRACHT MOET DEZE LAATSTE CLICKET NOG GEBRUIKEN.

DE SPELER DIE NU MET 2 DOBBELSTENEN HET HOOGST AANTAL OGEN GOOIT MAG HET SPEL BEGINNEN.

VANZELFSPREKEND IS HET "WITTE-MOTOR-TEKEN" OP DE DOBBELSTEEN HET HOOGST DAT JE GOOIEN KUNT EN TELT ALTIJD VOOR 6.

ZODRAEEN SPELER MET EEN DOBBELSTEEN KANS ZIET HET "WITTE-MOTOR-TEKEN" TE GOOIEN, ALS HET SPEL BEGONNEN IS, MOET HIJ EEN CLICKET NAAR KEUZE OP HET STARTPUNT IN HET VELD BRENGEN.

HET AANTAL OGEN DAT HIJ IN DEZELFDE WOP MET DE TWEEDE DOBBELSTEEN GOOIT MAG HIJ DIE CLICKET (OF EEN WILLEKEURIGE ANDERE) VERDER ZETTEN.

DAARNA IS DE SPELER DIE LINKS VAN HEM ZIT AAN DE BEURT, ENZ.

DE CLICKETS DIENEN OP DE PLAATS VAN BINNENKOMST ZODANIG OP EEN RIJ TE KOMEN LIGGEN DAT VAN ONDER NAAR BOVEN OF VAN BOVEN NAAR ONDER, HET WOORD "MELK" LEESBAAR ZAL ZIJN, JE WEEET WEL, VAN DIE WITTE MOTOR!!!

MAAR CLICKETS ZOU DEN GEEN CLICKETS ZIJN ALS DIT ZO EENVOUDIG ZOU GAAN!!!

DE KANS BESTAAT DAT OP DE PLAATS VAN BINNENKOMST DE CLICKET ZIJN "WITTE MOTOR" IN ZIJN ACHTERUIT ZET, KEERT.... EN DAARDOOR NIET MEER LEESBAAR IS.....

DAT IS DAN PECH GEHAD!!!

DEZE CLICKET DIEN JE NU TERUG TE NEMEN EN HIERVOOR DIEN JE, OP JE BEURT, WEER EEN "WITTE-MOTOR-TEKEN" TE GOOIEN OM HEM IN HET SPEL TE BRENGEN.

WEL ZIJN ER BIJ HET "WITTE-MOTOR-SPEL" EEN AANTAL BIJZONDERE REGELS!!!

INDIEN BIJ HET GOOIEN VAN HET "WITTE-MOTOR-TEKEN" AL EEN CLICKET OP HET STARTPUNT STAAT MOET JE JE BEURT VOORBIJ LATEN GAAN.

WEL MAG JE DE CLICKET VAN HET STARTPUNT ALS JE WILT RUILEN MET EEN NOG NIET GESPEELDE CLICKET. DIT KAN IN HET VERDERE SPEL VAN BELANG ZIJN!!!!

ER WORDT STEEDS GEWORPEN MET TWEE DOBBELSTENEN.

EEN SPELER HEEFT DE KEUZE MET 1 CLICKET HET TOTAAL AANTAL OGEN VERDER TE GAAN, DAN WEL MET TWEE CLICKETS, MAAR DAN PER CLICKET HET AANTAL OGEN PER DOBBELSTEEN.

IEDERE SPELER MAG SPELEN MET IEDERE GEWENSTE CLICKET OP HET BORD.

DUS OOK MET DIE VAN JE MEDESPELERS!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

HET SPEL KENT ENKELE GEVAARLIJKE "CLICK-PLAATSEN" WAAR DE CLICKETS ZO DICHT BIJ ELKAAR KOMEN DAT ZE ELKAAR AANTREKKEN ("CLICKEN") ALS JE TIJDENS HET SPEL HET "CLICKEN" VEROORZAAKT MAG JE DE AANGECCLICKTE CLICKET AAN EEN SPELER NAAR KEUZE GEVEN. DEZE MOET DAN NATUURLIJK OP ZIJN BEURT DE CLICKET IN HET SPEL BRENGEN.

ZELFS OP DE EERSTE BINNENKOMSTPLAATS KUN JE "UITGECLICKT" WORDEN!

DAT IS NU EENMAAL HET RAADSELACHTIGE ACHTER EEN MAGNETISCHE "WITTE-MOTOR" DIE WE CLICKET NOEMEN.

KOM JE TIJDENS HET SPEL MET EEN CLICKET OP EEN BEZET VAKJE DAN MAG JE KIEZEN OF JE MET DIE CLICKET HET DICHTSBIJZIJNDE VAKJE VOOR OF ACHTER DEZE CLICKET GAAT LIGGEN.

OM EEN CLICKET OP DE BINNENKOMST TE KRIJGEN MOET JE HET JUISTE AANTAL OGEN GOOIEN. GOOIJETEVEEL DAN DIEN JE DE "WITTE-MOTOR" IN ZIJN ACHTERUIT TE ZETTEN EN ACHTERWAARTS TERUG TE TELLEN.

TOT SLOT NOG EEN GOEDE RAAD!!!

ALS JE NIET KUNT WINNEN NEEM JE EEN HEERLIJKE FRISSE OPIKKERI "MELK", DE WITTE MOTOR ACHTER STALEN ZENUWEN, EEN BERG GEDULD, GEZOND VERSTAND... EN EEN VASTE HAND.....

ZOU JE IMMERS TE HARD MET JE VUIST OP TAFEL SLAAN DAN BESTAAT DE KANS DAT DE CLICKETS OP EEN GROTE HOOP "CLICKEN" EN VERLIES JE HET SPEL.

WE WENSEN JE VEEL "CLICK-PLEZIER" MET "HET-WITTE-MOTOR-SPEL".