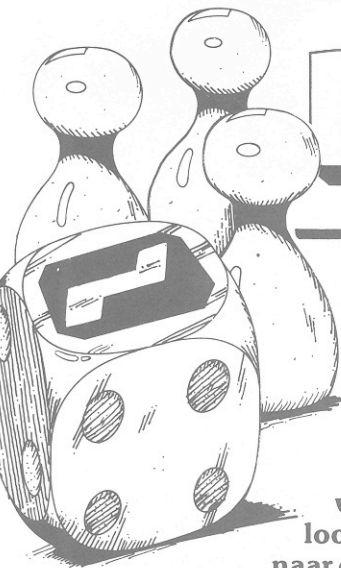




Rabo Ronde

spelregels

Het spel wordt gespeeld met ten hoogste 4 spelers. Elke speler heeft de beschikking over 4 pionnen van eenzelfde kleur (rood, geel, blauw of groen).

Het is de bedoeling om met behulp van de dobbelsteen de pionnen via de 7 bijkantoren naar het hoofdkantoor op het Marktplaatsplein te loodsen. Eenmaal hier aangekomen, gaat men via de diverse afdelingen naar de kluis van de bank.

De 6 ogen van de dobbelstenen zijn vervangen door het vignet van de Rabobank. Dit vignet heeft uiteraard dezelfde waarde als de 6 ogen.

Gooit men een zodanig aantal ogen dat men terecht komt in:

1. een bijkantoor
2. een afdeling van het hoofdkantoor
3. een cirkel waarin zich het vignet van de bank bevindt,

dan wordt dit gewaardeerd met een extra worp ten gunste van diezelfde pion.

Komt een volgende speler middels zijn pion terecht in een cirkel waarin zich reeds een pion van een andere speler (andere kleur) bevindt, dan stoot de laatst aangekomen pion de eerste uit deze cirkel. Deze eerste pion moet dan terug naar de gekleurde cirkels bij de start en opnieuw met het spel beginnen (nadat een vignet = 6 ogen is gegooid). Echter, als de pionnen van 2 of meerdere spelers samen in één der kantoren c.q. afdelingen van het hoofdkantoor komen, of op een cirkel met het Rabobank-vignet, dan mogen zij allen blijven staan en op de gewone manier en ieder voor zich, hun weg blijven vervolgen.

Vanuit de laatste hoofdkantoorafdeling - Verzekeringen - mag men met de pion door naar de kluis teneinde deze daar veilig te stellen. De speler die het eerst zijn of haar 4 pionnen in de kluis van de bank heeft, is winnaar van het spel.

Het spel wordt begonnen door de speler die het hoogste aantal ogen heeft gegooid. Deze gooit en verplaatst zijn eerste pion zoveel cirkels als hij ogen heeft gegooid (of 6 cirkels als hij het vignet heeft gegooid). Bijkantoren en bankafdelingen gelden dus ook als cirkels met als pluspunt dat men hier niet door een andere pion uit verwijderd kan worden wat eveneens geldt voor de cirkels waarin het vignet voorkomt. Vervolgens spelen ook de andere spelers en wel via de wijzers van de klok.

Om gedrang en te veel elkaar uit de cirkels verwijderen aan het begin van het spel te voorkomen, mag men pas een volgende pion in het spel brengen als men een vignet heeft gegooid en de voorgaande pion van de eigen kleur voorbij het kantoor Kon. Julianaweg is. Verplicht is men hiertoe echter niet, men mag ook doorgaan met de verst in het spel zijnde pion.

Heeft men tijdens het spel de pech dat alle in het spel zijnde pionnen van de eigen kleur door andere uit de cirkels worden gestoten, dan mag men pas opnieuw deelnemen nadat met de dobbelsteen een vignet is gegooid. Men mag een pion niet over een andere eigen pion heen spelen (of een andere eigen pion uit een cirkel stoten). Dus altijd spelen met de voorste pion indien zou blijken dat er tussen 2 eigen pionnen te weinig cirkels zitten om normaal door te kunnen spelen. Bij de kluis aangekomen, dienen de pionnen d.m.v. de dobbelsteen in de juiste kluisvakjes te belanden (1-2-3-4). Gooit men teveel ogen (of een vignet) om goed in één van deze vakjes terecht te kunnen komen, dan dient gewacht te worden op de volgende speelbeurt waarbij dan wel de kans bestaat dat men op de valreep van het spel er nogmaals door een andere speler uit wordt gestoten. Ook nu weer: gewoon van voren af aan beginnen!

de aanhouder wint!!!