

Foetsie Moetie

Het opwindende wedrenspel vol strikken en vallen

2-4 spelers

Inhoud

Het spel

10 sleuteltjes

12 knikkers in 4 verschillende kleuren

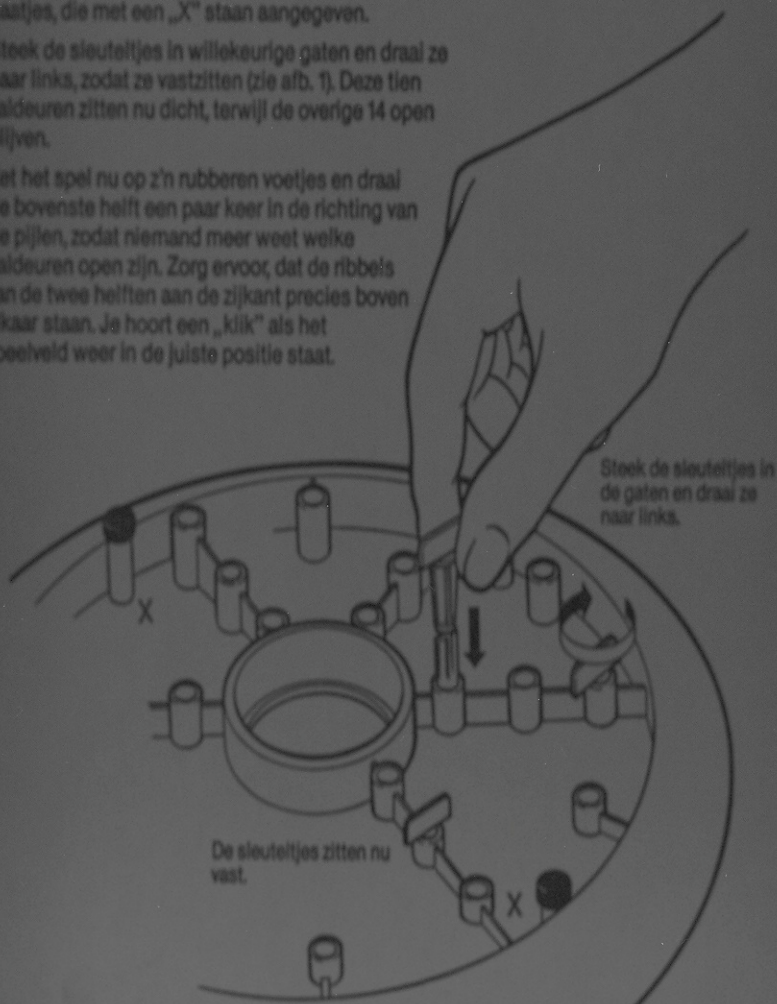
4 rubberen voetjes

Doel van het spel

Ontwijk de valdeuren en probeer als eerste je drie knikkers in het potje te krijgen.

Vorbereiding

- 1 Trek de vier rubberen voetjes los. Draai ook voorzichtig de tien sleuteltjes los.
- 2 Draai het spel om en druk de rubberen voetjes in de vier kleine gaatjes, die met een „X” staan aangegeven.
- 3 Steek de sleuteltjes in willekeurige gaten en draai ze naar links, zodat ze vastzitten (zie afb. 1). Deze tien valdeuren zitten nu dicht, terwijl de overige 14 open blijven.
- 4 Zet het spel nu op z'n rubberen voetjes en draai de bovenste helft een paar keer in de richting van de pijlen, zodat niemand meer weet welke valdeuren open zijn. Zorg ervoor, dat de ribbels van de twee helften aan de zijkant precies boven elkaar staan. Je hoort een „klik” als het speelveld weer in de juiste positie staat.



Het spel

- 1 Elke speler neemt drie knikkers van één kleur. Beslis nu, wie er mag beginnen. Deze speler werpt de dobbelsteen en gaat met z'n eerste knikker het aantal geworpen ogen vooruit. Begin bij „1" en volg de richting van de pijl. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Uitzondering

Als een speler een „2" of een „3" gooit en een knikker in het spel brengt, mag hij met die knikker op nummer 2 of 3 beginnen, al naar gelang de worp. Dat is dan het einde van zijn beurt.

- 2 Bij de volgende worpen mag je zelf kiezen of je met de knikker, die al op het speelveld ligt, doorpakt, of met een nieuwe knikker begint. Begin je met een nieuwe knikker, denk er dan aan, dat je als je een „2" of een „3" gooit weer bij 2 of 3 mag beginnen (al naar gelang de worp).
- 3 Als je knikker op een andere knikker terecht komt (dat kan ook je eigen knikker zijn), moet je die andere knikker proberen naar beneden te drukken met jouw knikker. Als de valdeur open is, druk je de andere knikker naar beneden en laat je jouw knikker daar liggen. De knikker die naar beneden gevallen is, rolt vanzelf naar het bakje aan de zijkant en moet weer opnieuw beginnen. Als de valdeur dicht is, mag je jouw knikker op de volgende valdeur leggen. Als daar ook al een knikker ligt, moet je weer proberen of je die knikker naar beneden kunt drukken. Ga zo verder, totdat je een lege valdeur hebt gevonden of totdat je een andere knikker naar beneden gedrukt hebt en dan dus zijn plaats inneemt.
- 4 Aan het einde van je beurt mag je, als je wilt, het speelveld één slag verder draaien (met de klok mee).
- 5 Speel zo door, totdat de knikker in het potje belandt; dat moet wel precies uitgeteld worden. Als je worp te hoog is, blijf je staan.
- 6 Als je verder kunt, moet je doorgaan, ook als je dan op één van je eigen knikkers terecht komt.

Opmerking:

Als je met je knikker je zetten doet, mag je niet stiekem bij elke valdeur proberen of die open is of niet.

Strategie

- 1 Als je zeker weet, dat je op een open valdeur bent terecht gekomen, is 't het beste om aan het einde van je beurt het speelveld een slag te draaien.
- 2 Het is tevens aan te bevelen om één van je knikkers in het bakje aan de zijkant achter te houden voor het geval je een „2" of een „3" gooit.

De winnaar

De speler, die als eerste alle drie z'n knikkers in het potje heeft gespeeld, is de winnaar.

Opnieuw beginnen

Draai het speelveld om en doe de sleuteltjes in andere gaten, zodat er bij het volgende spel andere valdeuren dicht zitten.