

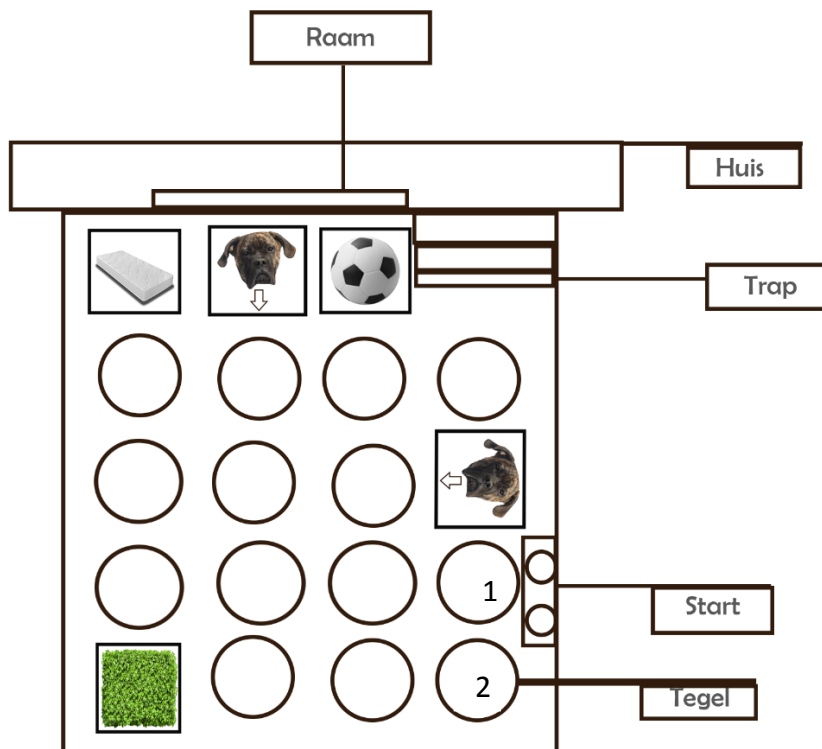
Spelregels:

Het doel van het spel:

Het doel van het spel is om eerder de bal te pakken te krijgen dan je medespeler. Je hebt de bal als je op te tegel staat, waar de bal zich op dat moment bevindt. Stel de bal staat 1 tegel voor jou en je gooit 2, dan kom je dus niet op de tegel met de bal.

Hoe speel je het spel:

Je begint het spel met het neerzetten van de tegeltjes met de bal, de honden, het matras en de haag. Dit zijn vierkante tegels waar je als speler niet op mag staan. Alleen de stukken kunnen hierop geplaatst worden. De stukken beginnen op een vaste plek in het spel:



Dan kan het spel beginnen. De jongste mag beginnen. Voordat je mag lopen, moet je eerst 1 kaart van de stapel pakken. Op deze kaart staat vervolgens wat je moet doen. Nadat je de kaart hebt gelezen, leg je deze weer onderaan de stapel. Dan mag je 1 stap zetten, tenzij het kaartje anders aangeeft. Als er op de kaart staat dat je deze mag bewaren, dan houd je de kaart bij je, totdat je deze hebt ingezet.

Dan mag de volgende speler beginnen. Let op, je mag niet op dezelfde tegel beginnen als je medespeler. Als jouw medespeler als eerste recht door is gegaan (tegel 1), moet jij dus beginnen op tegel 2! Dit geldt ook andersom. Dit principe is ook van toepassing als jullie beide van het bord zijn gevallen. Je begint het spel bij start. Als jouw medespeler op een tegel staat, waar jij wilt staan, mag je hem van het bord af gooien. Jullie mogen alleen samen op een tegel staan bij start. Je mag alleen recht door, niet schuin.

Als je tijdens het spelen op een verkeerde tegel staat, word het raam van de oude man rood en klinkt er een buzzer. Je bent gezien! Je moet dan weer opnieuw beginnen. Onthoud die tegel wel goed! Als je niet weer gepakt wilt worden, moet je die tegel dus ontwijken.

De speciale hulp kaarten:

Door het spel heen zijn er drie speciale kaarten te verzamelen:

- *De behulpzame broer kaart:*

"De behulpzame broer kaart"

Je kleine broertje heeft dieren snoepjes meegenomen. Wat een held!



Bewaar deze kaart en gebruik hem als de waakhond je ziet. Je mag dan voor 2 beurten in het zichtveld van de hond blijven.
(Deze kaart werkt ook tegen de kaarten met de hond erop!
De kaart word dan volledig ongeldig, ook voor je tegenspeler)

- *De verhuisbaas kaart:*

"De verhuisbaas kaart"

Je mag, zonder een beurt in te zetten, de haag en het matras verplaatsen! Je mag deze kaart ook bewaren en hem later gebruiken.



- *De beschermende moeder kaart:*

"De beschermende moeder kaart"

Je moeder word woest als ze merkt dat de oude man je bal niet terug geeft!



Bewaar deze kaart en gebruik hem als de oude man je betrapt. Je mag dan 1 tegel achteruit.

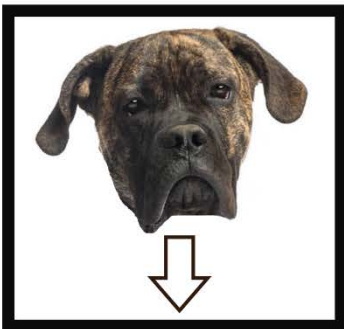
Deze kaarten mag je bij je houden gedurende het spel en op jouw gewenste moment inzetten! Bij het pakken van zo'n kaart en bij het inzetten van zo'n kaart, mag je wel nog 1 stap zetten.

Betekenis tegeltjes:



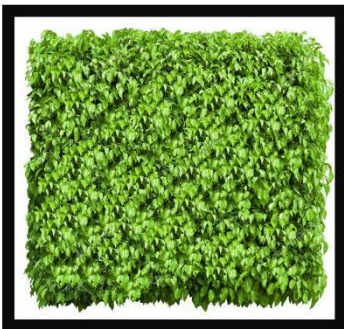
1. **De bal:**

De bal is jouw hoofddoel in het spel. Jij moet hem te pakken krijgen!



2. **De hond:**

Je moet niet alleen uitkijken voor de oude man, maar ook voor de hond! Als je op de rij tegels voor de hond staat, moet je opnieuw beginnen.



3. **De haag:**

De haag blokkeert het pad voor de speler, maar je kan hem ook gebruiken als schuilplaats voor de hond! Je mag de haag over het gehele spelbord verplaatsen. Dit kost je alleen wel een beurt. Als je de haag voor de hond neerzet, kan hij je niet meer zien. Als jij achter de haag voor de hond schuilt en de medespeler haalt de haag weg, ben je gepakt en moet je opnieuw beginnen. Je mag de haag ook gebruiken om de weg van je medespeler te blokkeren.



4. **Het oude matras:**

De oude man heeft een oud matras in zijn tuin liggen. Als je een tegel ontdekt die de man wakker maakt, kan je het matras er overheen leggen. Je kan dan, gewoon je poppetje, op het matras zetten, zonder hem wakker te maken. Het matras mag over het hele spelbord worden verplaatst, maar niet als er een speler op staat. Als je het matras voor de hond legt, kan je het ook gebruiken om zachtjes langs de hond te sluipen.

LET OP! Als de haag en/of het oude matras verplaatst is, MOET je 2 beurten wachten om de verplaatste haag en/of matras weer te mogen verplaatsen.

Oplissing:

