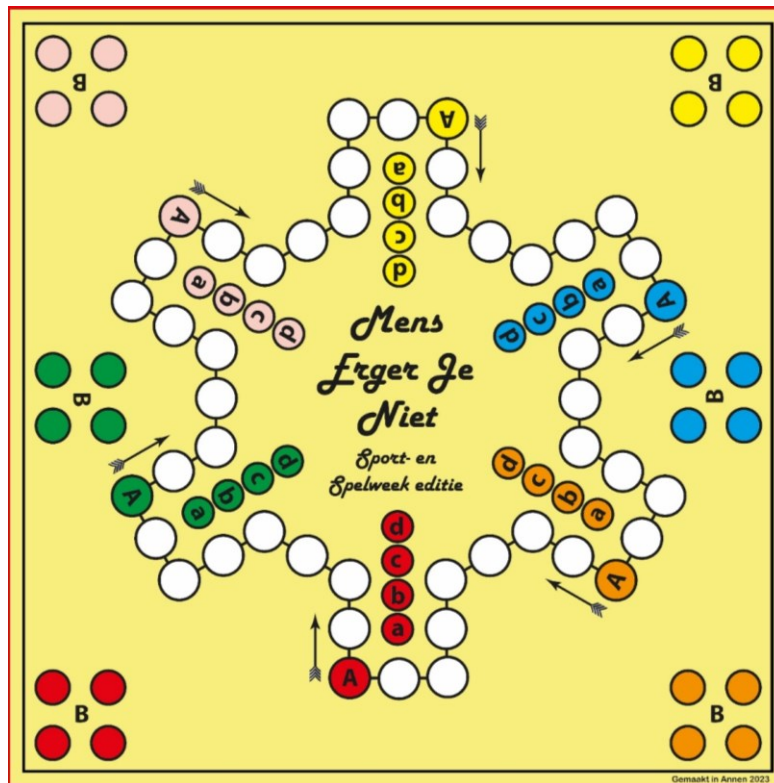


SPELREGELS MENS ERGER JE NIET! SPORT- EN SPELWEEK EDITIE.



DOEL VAN HET SPEL

Wie het eerste zijn vier pionnen een complete ronde over het speelbord laat lopen en vervolgens naar het thuishonk brengt, is de winnaar.

ZO SPEEL JE MENS ERGER JE NIET! SPORT- EN SPELWEEK EDITIE

Iedere speler speelt met de kleur van zijn ploeg. Plaats drie pionnen op de vakjes 'B' van dezelfde kleur aan de rand van het speelbord en één pion op het startvak 'A'.

Wie het hoogst gooit mag beginnen.

BEGIN VAN HET SPEL

In de eerste beurt verzet je je eigen pion die in het startvak 'A' staat het aantal ogen dat je hebt gegooit. Gooi je een 6 dan verzet je de pion 6 plaatsen en mag je nog een keer gooien. Gooi je geen 6 dan verzet je de pion het aantal plaatsen die je gegooit hebt en is de volgende speler die links van je zit aan de beurt.

PION OP STARTVAK 'A'

In tegenstelling tot de 'normale' spelregels speel je met maximaal 1 pion tegelijk. Deze pion breng je naar je thuishonk en pas daarna speel je met de volgende pion.

Om een nieuwe pion op je startvakje te mogen plaatsen, moet je 6 gooien. Gooi je 6 en heb je geen andere pion op het speelbord staan (behalve thuishonk) dan moet je of een pion van je kleur op je startvak 'A' plaatsen en mag je nog een keer gooien.

Als je bij het verplaatsen van je pion pionnen van tegenstanders passeert, blijven deze gewoon staan. Je telt de vakjes mee in je beurt.

Je mag alleen de pion vooruit, in de richting van de pijl, verplaatsen.

EEN PION SLAAN

Maar... als er op een vakje, waarop je uiteindelijk terechtkomt een ander speelfiguur staat, dan wordt deze pion geslagen en moet terug naar de vier vakjes 'B' aan de rand van het speelbord.

Die speler kan zijn pion weer in het spel brengen als hij 6 gooit als hij aan de beurt is. Als het je lukt een speelfiguur van een andere speler eraf te gooien, dan neem je een belangrijke voorsprong in het spel.

Heeft een medespeler jouw pion geslagen dan moet je dus eerst een 6 gooien om een nieuwe pion op startvak 'A' te kunnen plaatsen en verder te gaan met deze pion.

THUISHONK

Om een pion thuis te brengen moet je op een leeg vakje van je thuishonk (a, b, c, d) komen. Is het vakje waarop je eindigt bezet, dan kan je de pion niet thuisbrengen.

Gooi je meer ogen dan dat er vakjes over zijn, tel dan vanaf het einde terug. Eindig je dan weer op een bezet vakje, dan kun je je pion niet thuisbrengen en is de volgende speler aan de beurt.

Ondertussen loop je de kans om door je medespelers van het bord geslagen te worden!

Staat een pion eenmaal in het thuishonk op a, b, c of d dan mag deze niet meer verplaatst worden.

Heb je een pion thuis gebracht op je thuishonk dan is jouw beurt voorbij ook al was dit met een 6 worp. Je moet dan wachten op je volgende beurt om verder te gaan.

DE WINNAAR

De speler die als eerste zijn vier pionnen op de vier vakjes van zijn thuishonk heeft, is de winnaar! De overige spelers spelen door voor de plaatsen 2 t/m 6.

Als er binnen de gestelde tijd niet iedereen zijn thuishonk volledig heeft gevuld dan is diegene met de meeste pionnen in het thuishonk de winnaar. De thuishonk plek 'd' heeft hierbij een hogere rangschikking dan plek 'c' etc. Zijn er gelijke standen dan worden de punten verdeeld.

De scores van alle wedstrijden worden bij elkaar opgeteld en daaruit wordt de ranglijst voor de plaatsen 1 t/m 6 bepaald. Bij gelijke standen worden de punten verdeeld.

- Spelsituaties waarin deze regels niet in voorzien worden beslist door de wedstrijdleiding.