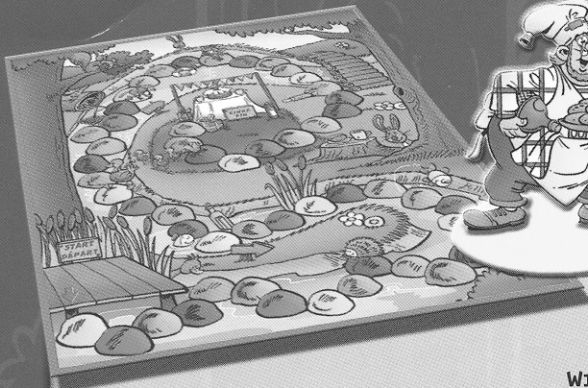




VOORBEREIDING
DRUK ALLE ONDERDELEN UIT
HET KARTON.
NEEM DE KABOUTERKAARTJES
EN PLAATS ELKE KABOUTER IN
EEN HOUDERTJE.

HET KABOUTERPAD

ZO KAN JE WINNEN
WIE ZIT ALS EERSTE AAN DE FEESTTAFEL?

DIT HEB JE NODIG

1 DOBBELSTEEN MET ZES KLEUREN, KABOUTERS, 12 WEGWIJZERTJES (KAARTJES), 2 TOT 6 SPELERS

DIT MOET JE EERST DOEN

LEG HET SPEELBORD MET DE ZIJDE VAN HET KABOUTERPAD NAAR BOVEN OP TAFEL.

ELKE SPELER KIEST EEN KABOUTER. PLAATS DE KABOUTERS OP HET AANLEGSTEIGERTJE.

SCHUD ALLE WEGWIJZERTJES (DE KLEINE KAARTJES) DOOR ELKAAR EN LEG ZE MET DE AFBEELDING NAAR BENEDEN OP DE TAFEL.

DE JONGSTE SPELER MAG BEGINNEN. DAARNA WORDT ER GESPEELD IN DE RICHTING VAN DE WIJZERS VAN DE KLOK.

ZO SPEEL JE HET KABOUTERPAD

DE JONGSTE SPELER GOOIT ALS EERSTE MET DE DOBBELSTEEN.

HIJ KIJKT NAAR DE KLEUR OP DE DOBBELSTEEN EN GAAT NAAR HET EERSTVOLGENDE VAKJE MET DEZE KLEUR.

WANNEER EEN SPELER 'WIT' GOOIT, MOET HIJ EEN WEGWIJZERTJE NEMEN. HIJ KIJKT NAAR DE AFBEELDING OP HET WEGWIJZERTJE EN ZOEKT DE AFBEELDING OP HET SPELBORD. DE SPELER VERPLAATST ZIJN KABOUTER NAAR HET VAK MET DE AFBEELDING VAN HET KAARTJE. LET OP: HET KAN ZIJN DAT JE OP JE STAPPEN MOET TERUGKEREN.

DE SPELER LEGT ZIJN KAARTJE TERUG OP DE TAFEL EN SCHUDT ALLE KAARTJES WEER DOOR ELKAAR. HET IS NU AAN DE VOLGENDE SPELER.

WANNEER EEN SPELER OP EEN VAKJE KOMT WAAR AL EEN KABOUTER STAAT, MOET DE SPELER ZIJN KABOUTER TERUGPLAATSEN OP HET VAKJE WAAR HIJ VANDAAN KOMT. DE BEURT VAN DE SPELER IS GEWOON VOORBIJ. JE KAN DUS NOOIT MET TWEE OF MEER SPELERS OP HETZELFDE VAKJE STAAN.

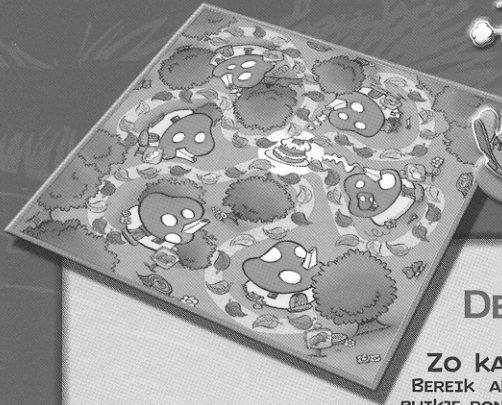
WANNEER EEN SPELER IN DE FEESTZONE KOMT, IS HIJ VEILIG. DE FEESTZONE IS HET DONKERGROENE DEEL ROND DE TAART. DE SPELER HOEFT NU GEEN WEGWIJZERTJES MEER TE NEMEN. WANNEER DEZE SPELER NU WIT GOOIT MAG HIJ NAAR DE FEESTTAFEL. HIJ IS DE WINNAAR. WANNEER EEN SPELER EEN ANDERE KLEUR GOOIT, MAG HIJ GEWOON VOORUITGAAN NAAR DE JUISTE STEEN. ALS EEN SPELER NIET MEER KAN VOORUITGAAN, BLIJFT HIJ GEWOON STAAN.

HET SPEL IS GEDAAN

EEN SPELER WINT ALS HIJ ALS EERSTE DE FEESTTAFEL BEREIKT.

JE KAN HET SPEL NU OPNIEUW BEGINNEN OF JE KAN DOORSPLENEN TOT WANNEER ALLE SPELERS DE FEESTTAFEL BEREIKT HEBBEN.

TIP VOOR OUDERS: LEG EEN SNOEPJE OP DE FEESTTAFEL. DE WINNAAR VAN HET SPEL KRIJGT HET SNOEPJE.



DE TAARTENRACE

ZO KAN JE WINNEN

BEREIK ALS EERSTE DE TAART EN SMUL JE
BUIKJE ROND.

DIT HEB JE NODIG

1 DOBBELSTEEN MET ZES KLEUREN, KABOUTERS, 2 TOT 6 SPELERS

DIT MOET JE EERST DOEN

LEG HET SPEELBORD MET DE ZIJDE VAN DE TAARTENRACE NAAR BOVEN OP
TAFEL.

ELKE SPELER KIEST EEN KABOUTER. PLAATS ELKE KABOUTER BIJ ZIJN
EIGEN PADDESTOEL.

DE JONGSTE SPELER BEGINT. DAARNA WORDT ER GESPEELD IN DE
RICHTING VAN DE WIJZERS VAN DE KLOK.



Zo speel je De Taartenrace

De jongste speler gooit als eerste met de dobbelsteen.

Wanneer de kleur op de dobbelsteen overeenkomt met de kleur van het eerste blaadje op het pad van de paddestoel van die speler naar de taart, mag de speler zijn kabouter verplaatsten naar dat blaadje. Dan is het de beurt aan de volgende speler.

Als de speler een andere kleur gooit, gaat de beurt meteen naar de volgende speler.

Wanneer een speler 'wit' gooit met de dobbelsteen mag hij direct naar het volgende blaadje op zijn pad.

Het spel is gedaan

Wanneer een speler aan het laatste blaadje op zijn pad komt, moet hij nog één keer wit gooien met de dobbelsteen om bij de taart te komen.

Een speler wint als hij als eerste de taart bereikt.

Je kan het spel nu opnieuw beginnen of je kan doorspelen tot wanneer alle spelers de taart bereikt hebben.

TIP VOOR OUDERS: LEG EEN SNOEPJE OP DE TAART. DE WINNAAR VAN HET SPEL KRIJGT HET SNOEPJE.

