



# De grote kalender- rally

## Vorbereiding

De puzzelstukken vormen een grote kring. Door de verschillende puzzelvormen passen alleen de juiste delen van januari tot december aan elkaar.

Wanneer je de volgorde van de maanden en jaargetijden onder de knie hebt - en bovendien ook weet, hoeveel dagen elke maand heeft, dan pak je de 7 puzzelstukken met de dagen van de week. Ook hier passen alleen de „juiste“ stukken van maandag tot zondag aan elkaar.

Na het puzzelen en leren kunnen jullie nu gaan spelen! De grote kring met de 12 maanden wordt als speelbord neergelegd. Iedere speler krijgt een speelfiguur en zet die op het veld met de maand waarin hij jarig is, want dat is z'n persoonlijke startveld.

De aan elkaar gelegde 7 dagen van de week leg je binnen de kring, en wel zo, dat deze stukken een „brug“ tussen de volgende 2 maanden vormen: het stuk met „maandag“ grenst aan januari en „zondag“ aan juli.

Leg naast iedere maand 2 kalender-fiches met de afbeelding naar







fiches zijn echter al weg. In dit geval draai je de brug met de dagen van de week zo, dat het begin van de week (maandag) aan het „februari“-veld grenst. Als je nu geluk hebt, dan ligt er naast het tegenoverliggende veld (in ons voorbeeld is dat „augustus“) nog minstens 1 fiche. In dit geval ga je over de brug direct naar dit veld (zonder nog een keer te hoeven gooien) en mag je 1 fiche pakken. Als op dit veld echter ook niets meer te halen is, dan heb je pech: je blijft op je oorspronkelijke doelveld (hier: „februari“) staan, en de volgende speler is aan de beurt.

Er is nog een andere mogelijkheid om aan een kalender-fiche te komen - en die geldt steeds, wanneer op het veld waarop je je beurt beëindigt, geen fiche te halen was. Je kan geluk hebben dat op dit veld toevallig ook al de figuur van een andere speler staat. In dit geval moet de speler van wie deze figuur is, je één van z'n fiches geven, wanneer hij er tenminste één heeft. Als er op het betreffende veld figuren van meerdere spelers staan, dan mag je zelf bepalen van welke speler je een fiche wilt hebben.

## **Einde van het spel**

Het spel is afgelopen, als de laatste kalender-fiche naast de speelbaan is weggehaald. Winnaar van de grote kalender-rally is natuurlijk de speler die dan de meeste fiches heeft.

© 1996 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger B.V. · Neonweg 2A  
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort