

SPONSOR

(3 TOT 4 SPELERS)

Inhoud

- Speelbord
- 6 schoenen in 6 verschillende kleuren
- 8 sponsor kaarten (2 blanco + 6 met afbeeldingen van atleten)
- 4 setjes genummerde kaartjes (1 t/m 5)
- 4 kleurendobbelstenen
- Fiches

Warming-up.

- De zes schoenen worden aan de start opgesteld. Iedere schoen in een eigen baan.
- Er wordt met evenveel dobbelstenen gespeeld als er spelers zijn.
- Van de 8 sponsor kaarten worden de 6 kaarten met de atleten erop in elk geval gebruikt. Ze worden aangevuld met blanco kaarten, want iedere speler moet twee kaarten krijgen. Dus bij 3 spelers gebruikt u alleen de 6 atleetkaarten en bij 4 spelers vult u deze aan met 2 blanco kaarten.
- De kaarten worden goed geschud en iedere speler krijgt twee kaarten.
- Iedere speler krijgt een complete set genummerde kaartjes 1 t/m 5.
- De fiches worden op tafel gelegd.

Doel van het spel

Winnaar is de speler die op het moment dat de eerste schoen de finish passeert, de kaart, met de atleet van dezelfde kleur in zijn bezit heeft.

Het spel

De speler die mag beginnen werpt alle dobbelstenen tegelijk. Hij kiest één geworpen kleur uit. Daarna kiest de speler links van hem een steen enzovoort totdat iedereen een steen heeft en de stenen op zijn. De spelers leggen de door hen gekozen dobbelsteen met de geworpen kleur boven, voor zich. De spelers moeten de schoen van de zojuist gekozen kleur verplaatsen. Een speler verplaatst dus niet steeds dezelfde schoen. Het is ook mogelijk dat een schoen twee of meer keren per ronde wordt verplaatst. De spelers verzetten een schoen overeenkomstig één van hun genummerde kaartjes.

Als u uw schoen 2 velden wilt verplaatsen dan legt u kaartje 2 op tafel. Wilt u uw schoen 5 velden verplaatsen dan legt u kaartje 5 op tafel. De afgelegde kaartjes blijven op tafel liggen. Als alle spelers een schoen hebben verzet gooit de tweede speler de dobbelstenen. Alle spelers kiezen opnieuw een kleur en verzetten de passende schoen. Dan gooit de volgende speler de stenen enz. Na vijf ronden hebben de spelers geen genummerde kaartjes meer en mogen ze al hun afgelegde kaartjes weer opnemen en opnieuw gebruiken.

De kaarten met atleten

Bij het begin van het spel krijgt iedere speler 2 kaarten met een gekleurde atleet erop. Deze kaarten vertegenwoordigen de schoenen op het speelbord. De bezitter van een kaart met een atleet is op dat moment eigenaar of 'sponsor' van die schoen van diezelfde kleur. Speelt u met meer dan drie spelers, dan zitten er ook blanco kaarten tussen. Deze kaarten vertegenwoordigen geen schoen, dus u moet proberen deze kaarten zo snel mogelijk met een andere speler te ruilen. U mag een kaart ruilen als u met welke schoen dan ook op een geel vakje komt.

Ruilen gaat als volgt. Eerst kiest u de speler waarmee u wilt ruilen. Dan legt u de kaart van uzelf, die u kwijt wilt gesloten voor u op tafel. Vervolgens trekt u een van de kaarten van de door u gekozen speler en geeft hem de kaart die u voor u heeft gelegd. Op deze manier verwisselen de schoenen voortdurend van eigenaar en blijft het tot het laatst onzeker wie er eigenlijk op kop gaat.

Fiches.

Een speler die met een schoen op een blauw vakje komt, ontvangt een fiche. Wanneer een speler aan de beurt is en een fiche betaalt, dan mag hij het volgende doen:
of hij plaatst een keer een schoen achteruit. Natuurlijk moet hij wel de dobbelsteen van die kleur hebben. De schoen mag achteruit overeenkomstig het kaartje dat die speler inlevert.
of hij werpt een gekozen dobbelsteen nog een keer, zodat hij (misschien) een andere schoen mag verplaatsen.

Een speler mag meerdere fiches per beurt inzetten. Hij mag doordobbelstenen totdat hij de gewenste kleur gooit of hij mag dobbelstenen en extra achteruizetten, mits hij voldoende fiches heeft.

Finish

De snelste schoen moet precies op de finish uitkomen. Bij een 'te hoog' kaartje moet die speler terugtellen. Zodra een schoen op de finish belandt, maakt de winnaar zich bekend en is de race afgelopen.

SPONSOR

Nombre de joueurs : 3 à 4

Contenu :

- une planche de jeu
- 6 baskets de couleurs différentes
- 8 cartes Sponsor : 6 athlètes et 2 blanches
- 4 jeux de cartes numérotées de 1 à 5
- 4 dés avec faces de couleurs
- jetons

Préparation du jeu :

- Les 6 baskets sont placées sur la ligne de départ dans leur couloir respectif.
- Utiliser autant de dés qu'il y a de joueurs.
- Cartes Sponsor : Les cartes Athlètes doivent toutes être utilisées ; les blanches ne sont distribuées que lorsqu'il y a plus de 3 joueurs.

Exemple : pour 3 joueurs = 6 athlètes

4 joueurs = 6 athlètes + 2 blanches

Les cartes Sponsor sont mélangées et chaque joueur en reçoit 2, ainsi qu'un jeu complet de cartes numérotées.

- Les jetons sont placés sur la table.

But du jeu :

Le vainqueur est le joueur qui possède la carte Athlète de la même couleur que la première basket à franchir la ligne d'arrivée.

Le jeu :

Un des joueurs lance tous les dés et choisit une des couleurs tirée par les dés. Le joueur de gauche choisit à son tour une couleur, et ainsi de suite. Chaque