

# KRIBBEL-KRABEL

Een dobbelspel voor 2 - 4 spelers vanaf 6 jaar.

Duur van het spel: 15 - 20 minuten.

Spel-idee: Anja Wrede.

Grafiek: Doris Matthäus.

Acht schildpadden storten zich hongerig op een krat met verse sla en rijpe tomaten.

Snugger is diegene, die zich daarbij door andere schildpadden op de rug laat dragen.

Welk schildpaddenpaar vreet zich zo vlug mogelijk door de groenten ?

## Inhoud van het spel:

1 spelbord

8 schildpadden in 4 kleuren

1 dobbelsteen met kleuren

4 markeerstenen in 4 kleuren

## Doel van het spel:

Iedere speler probeert met zijn schildpaddenpaar zo gauw mogelijk door de groenten naar de eindstreep te gaan. Wiens schildpaddenpaar het snelst weer uit de groentenkrat kruipt is winnaar.

## Vorbereiding van het spel:

Iedere speler kiest een schildpaddenpaar in één kleur en neemt de daartoe behorende steen, zo kan iedereen zijn kleur goed onthouden.

Alle schildpadden blijven op het spelbord, ook al spelen er minder dan 4 kinderen.

## Verloop van het spel:

Het kind dat de grootste honger heeft mag beginnen. Er wordt in de richting van de wijzers van de klok gespeeld.

**kleur kiezen,  
kleursteentje  
nemen**

**1x dobbelen**

gedobbelde  
kleur =  
schildpad van  
deze kleur  
voortbewegen

## Kleuren op de dobbelsteen:

de kleur op de dobbelsteen geeft aan daarover welke schildpad om één vakje, vooruit geschoven mag worden...

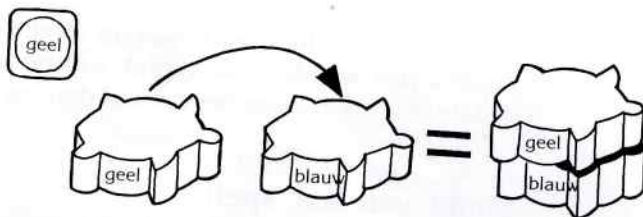
- bij blauw wordt met de blauwe schildpad vooruitgegaan
- bij geel wordt met de gele schildpad vooruitgegaan.

**Dus: niet enkel de eigen schildpadden, maar ook de anderen worden verplaatst.**

groen = volgend  
slaveld  
rood = volgend  
tomatenveld

Bij **groen** mag de speler met zijn eigen schildpad op het volgende slaveld, bij **rood** op het volgende tomatenveld gaan. Is er geen tomatenveld meer vóór de schildpad dan vervalt deze beurt.

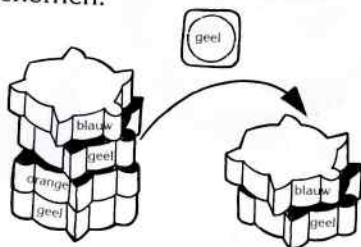
## Opstapelen:



veld bezet =  
schildpadden op  
elkaar stapelen  
andere  
schildpadden  
meenemen

komt een schildpad op een veld waar reeds een schildpad is, dan wordt deze bovenop de andere gezet.

Wordt de kleur van een schildpad gedobbeld die reeds op een stapel ligt, dan worden alle schildpadden die er bovenop zitten meegenomen.



Zijn de twee schildpadden met de kleur die de dobbelsteen aangeeft in één stapel, dan moet met de bovenste verder gegaan worden.

**start =  
schildpad die  
naar binnen  
kruipt**

### **Start en einddoel:**

de schildpadden starten buiten de groentenkrat. Het eerste spelveld is de sla, waar de schildpad juist naar binnen kruipt.

**einddoel =  
schildpad die  
naar buiten  
kruipt**

Het eindpunt is aan het einde van het groenten-traject bij de schildpad die juist naar buiten kruipt.

**groentenkrat  
verlaten**

De schildpadden kunnen de groentenkrat pas vanuit de laatste sla verlaten wanneer groen, rood of de eigen kleur gedubbeld word. De vreemde schildpadden die daarbij bovenop de eigen schildpad zitten, moeten meegenomen worden.

Een vreemde schildpad mag niet direkt over de eindstreep geschoven worden, ook niet wanneer juist deze kleur gedubbeld word. Deze beurt moet dan vervallen.

### **Einde van het spel:**

De speler wiens 2 schildpadden het eerst de groentenkrat aan het einde van het "vreet-trajekt" weer verlaten is winnaar. Komen er nog andere schildpaddenparen te gelijk aan, dan zijn er meerdere winnaars.