

# Het Pinkeltje Spel

## WIE IS HET EERSTE BIJ PINKELTJE?

**INHOUD** – Spelbord, 25 kaartjes “MAG IK”, 25 kaartjes “JE MAG NIET”, 4 Pinkelotje-kaartjes, 4 pionnen. Speelstukken hieronder.

**DOEL VAN HET SPEL.** Probeer de andere kant van het bord te bereiken en kom als eerste bij Pinkelotje “THUIS” aan.

### VOORBEREIDING.

1. Iedere speler krijgt één pion en zet die in zijn “THUIS”-vakje.
2. Maak de kaarten voorzichtig los. Er zijn twee soorten kaarten, de blauwe “MAG IK”- en de rode “JE MAG NIET”-kaartjes. Schud deze en leg ze met de tekst naar beneden in het juiste vak op het spelbord.
3. Leg de vier Pinkelotje-kaarten naast de bovenkant van het spelbord neer.

### SPELREGELS.

1. De jongste speler mag beginnen. Hij neemt het bovenste kaartje van de stapel “MAG IK”-kaartjes. Op de kaartjes staan REUZEstappen, KINDERstappen of PINKELTJEstapjes aangegeven.

Bij een REUZEstap mag je vier vakjes vooruit, achteruit, naar links of naar rechts, maar NOOIT SCHUIN gaan. Een KINDERstap is twee vakjes en een PINKELTJEstapje is één vakje.

LET OP: Voordat je het aantal, op het kaartje aangegeven, vakjes verder gaat, MOET je de speler links van jou vragen of je dat mag doen. Vergeet je dit te vragen **voordat** je jouw pion verplaatst, dan is je beurt voorbij.

2. De speler aan wie dit wordt gevraagd zegt dan “JA, JE MAG” of “NEE, JE MAG NIET”.

3. Zegt hij “JA, JE MAG”, dan ga je het aantal aangegeven stappen verder. Leg daarna het gebruikte kaartje in het vakje voor gebruikte kaartjes.

4. Krijg je “NEE, JE MAG NIET” te horen, dan moet je een “JE MAG NIET”-kaartje nemen. Volg de aanwijzingen, die er op staan. Leg na gebruik de kaartjes op de stapeltjes in de daarvoor bestemde vakjes. Je beurt is dan voorbij en de speler links van jou is aan de beurt.

### 5. Het spelbord.

a. Ieder vierkantje telt voor een vakje. Je mag bij je beurt vooruit en achteruit, naar links en rechts gaan. Maar je mag **in dezelfde beurt nooit dezelfde stap terugdoen of schuin gaan.**

b. Er zijn diverse hindernissen waar je omheen moet. Dit zijn de vier plaatsen, waarin de kaarten liggen en de boomstammen op het bord.

c. Als je bij een beurt op een voetafdruk komt, dan moet je je pion tot het eind in de richting van de pijl schuiven. **Deze hele voetafdruk telt als één vakje.**

LET OP: Je mag nooit tegen de richting van de pijl in. Je kunt op de voetstap komen vanaf de achterzijde (de hiel) of van opzij, maar nooit vanaf de voorzijde (dus tegen de pijl in), want dan moet je er omheen.

6. Moet je volgens een kaartje een bepaald aantal stappen terug, dan doe je dat in een **rechte lijn**, oft tot een hindernis of de rand van het bord of tot de voorkant van een voetafdruk.

Als je **terug moet** en daarbij aan de achterkant op een voetafdruk komt telt de **hele voet voor één vakje**. Je mag niet op de voetstap blijven staan en eventueel ga je een vakje verder.

7. Er mogen nooit twee spelers op het zelfde vakje staan. In zo'n geval ga je een vakje verder.

8. De spelers gaan om beurten verder met het verplaatsen van hun pion op het spelbord en proberen zo snel mogelijk aan de overkant te komen. Om Pinkelotje te bereiken hoeft je niet het juiste aantal ogen te gooien of extra stappen te doen.

9. Als je bij Pinkelotje bent aangekomen, neem dan het kaartje in de zelfde kleur als je pion en leg dat voor je neer in één van de “THUIS”-vakjes.

10. Op de terugweg moet je het “THUIS”-vakje bereiken door precies het juiste aantal ogen te gooien.

**WINNAAR.** De eerste speler, die met zijn pion bij Pinkelotje THUIS aankomt is winnaar.

