



# Vrolijke Biggetjes

## Een SPEK-spannende race

### Inhoud:

8 speelborddelen die aan beide kanten bedrukt zijn, 7 houten biggetjes met verschillende kleuren, 7 houten fiches in de kleuren van de biggetjes, een speciale dobbelsteen

**Er zijn zeven kleurige biggetjes die niets liever doen dan om het hardst rennen door de velden, en dat op paden die zo smal zijn, dat ze elkaar niet kunnen passeren, behalve door over elkaar heen, of op elkaars rug te springen!**

**Maar natuurlijk kunnen ze zulke toeren alleen uithalen omdat het geen gewone biggetjes zijn, maar echte circusbiggetjes!**

**En wanneer ze genoeg hebben van het rennen, vinden ze het leuk om hun acrobatische kunstjes te laten zien, en met elkaar grappige piramides te vormen.**

### Vorbereidingen voor een biggetjesrace



Leg de 8 kaarten van het speelbord zo neer dat ze een lang pad vormen. (Er zijn honderden verschillende paden mogelijk.)




Maar let op: Het pad moet een begin en een einde hebben – het mag geen circuit vormen. Iedere speler kiest een biggetje en een bijbehorende houten fiche uit (waardoor de speler kan onthouden welk biggetje van hem is). Zet de biggetjes naast elkaar aan het ene uiteinde van het pad, precies voor het eerste deel. De jongste speler begint met de race.

### Verplaatsingen

De beurt gaat met de klok mee. Wanneer je aan de beurt bent, gooi je met de dobbelsteen, en zet je het biggetje het aantal vakjes vooruit dat je met de dobbelsteen hebt gegooid.

 Maar in een biggetjesrace kan het ook anders gaan: steeds wanneer je een 1 gooit, mag je nadat je jouw biggetje één vakje verder hebt gezet nog een keer met de dobbelsteen gooien. (Maar dit is niet verplicht!)

 En als je een zwarte 3 gooit, mag je, als je dat wilt – nadat je jouw biggetje drie vakjes verder hebt gezet, nog een keer met de dobbelsteen gooien – maar alleen als jouw biggetje de laatste in de race was vóór de eerste gooi.

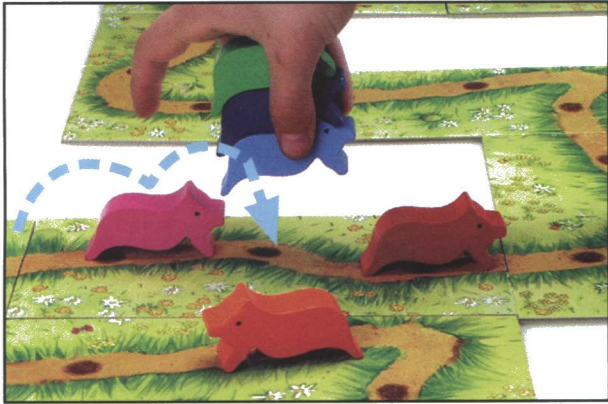
Laatste in de race betekent dat er geen biggetje achter jouw biggetje is, en dat geldt ook als jouw biggetje bij een ander biggetje op de rug zit, of in een stapel biggetjes zit.

### Inhalen

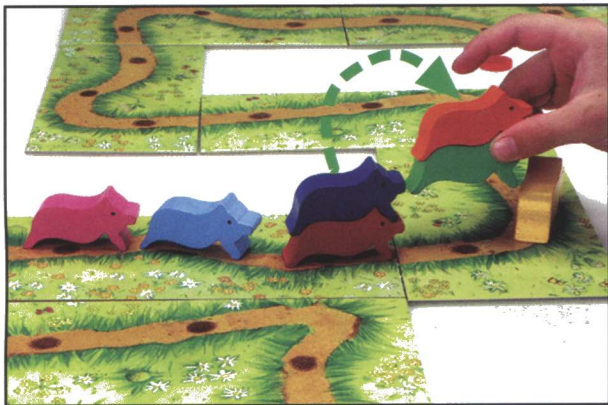
Omdat het pad zo smal is, moeten de biggetjes om andere biggetjes in te halen over elkaar heen springen. Als jouw biggetje op een vakje terechtkomt waar al een ander biggetje op staat, landt het op de rug van het andere biggetje, wat heel goed uitkomt, want als dat biggetje de volgende keer aan de beurt is, lift jouw biggetje op zijn rug mee!

## Stapels

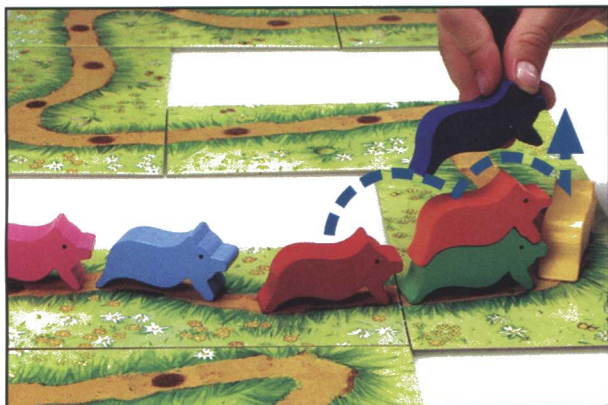
In een spel komt het vaak voor dat er stapels van drie of meer biggetjes op elkaar zijn...



als jouw biggetje de onderste van de stapel is, moet hij de hele stapel dragen;



als hij in het midden zit, moet hij de biggetjes boven zich dragen, maar de biggetjes die onder hem zitten, achterlaten;



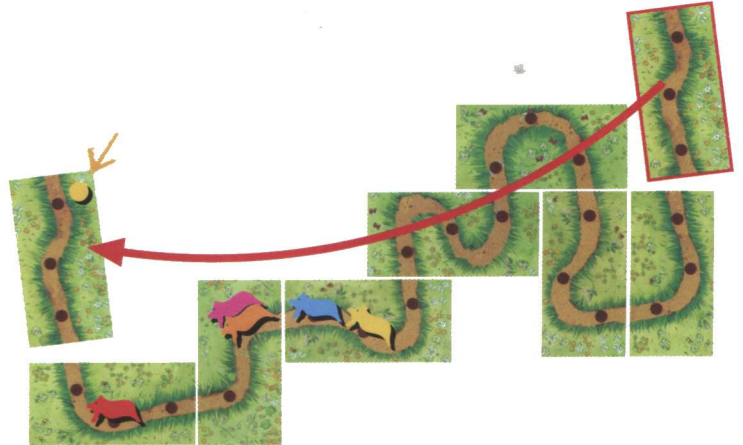
en als hij boven op de stapel zit, springt hij er gewoon vanaf, en gaat alleen verder.

## Het pad verlengen

Eénmaal tijdens een race mag elke speler het pad verlengen wanneer hij aan de beurt is.

Als je dit wilt doen, neem je het eerste deel van het pad – maar natuurlijk alleen als daar geen biggetje op staat – en leg je dit aan het einde van het pad. Maar onthoud dat het pad geen circuit mag vormen!

Leg vervolgens je houten fiche naast het deel dat je hebt verplaatst, zodat iedereen kan zien dat je jouw recht om het pad te verlengen al hebt verbruikt.



## Einde van de race

Om te winnen, moet jouw biggetje als eerste het einde van het pad bereiken en van het laatste deel afgaan. De laatste gooi hoeft niet precies te zijn. Als een hele stapel biggetjes als eerste de finish bereikt, dan zijn alle biggetjes in de stapel gezamenlijk winnaars.

## Speciale regels voor 2 of 3 spelers

Wanneer er maar 2 of 3 spelers meedoen aan de race, mag ieder met 2 biggetjes meespelen. De speler die aan de beurt is, gooit de dobbelsteen voor elk biggetje afzonderlijk, en kondigt na de eerste keer gooien aan welk biggetje hij als eerste verplaatst. En aangezien elke speler met twee biggetjes meespeelt, mag elke speler het pad tweemaal verlengen.