

SPELREGELS

1. Elke speler kiest 2 pionnen van dezelfde kleur en zet deze op de startplaats van die kleur.
2. Neem 20 kaartjes van de eigen kleur en puzzel de kaartjes samen tot merknamen en/of produkten van Campina Melkunie.
3. Het doel van het spel. Iedere speler moet het hem ter beschikking staande assortiment merken/produkten zo snel mogelijk op de gunstigste plaats op het bord plaatsen.
De waarde van de plaats is te berekenen door de getallen, die het 'veldje' beschrijven op te tellen. Op het voorbeeld (zie tekening) is "A" meer waard dan "B". Het merk/produkt "X" is meer waard dan "Y". Het completeren van het assortiment kazen in het midden van het spelbord levert dus de meeste punten op.
4. Er wordt steeds met 2 dobbelstenen geworpen. Het aantal ogen van 1 dobbelsteen geldt voor 1 pion. Als een speler bijvoorbeeld 2 en 3 werpt, mag hij/zij één pion 2 plaatsen verschuiven en de andere 3 plaatsen. De richting is vrij te kiezen. De pionnen bewegen zich over de volle twee zijden van het spelbord.
5. De 2 pionnen 'beschrijven' alijd een veldje op het bord. Dat wil zeggen, als de richting van de pijlen op de rand gevolgd wordt: het veldje waar ze elkaar kruisen. Op dit veldje kan de speler:
 - a. een speelkaartje neerleggen
 - b. indien er al een eigen kaartje ligt, dit draaien of vervangen.
 - c. indien er een kaartje van de tegenpartij ligt, mag men om het veldje dobbelen. Degene die het hoogste gooit mag het veldje gebruiken. De verliezer moet plaats maken voor de winnaar en indien nodig het op het veldje liggende kaartje wegnemen.
 - d. niets doen en de volgende beurt afwachten in de hoop dat de pionnen daarna beter gesitueerd zijn.

EEN KOMPLETE MERKNAAM OF EEN KOMPLEET PRODUKT KAN NIET MEER WEGGEDOBBELD WORDEN!

6. Bij een dubbele worp verplaatst men eerst de pionnen zoals de dobbelstenen aangeven. Daarna mag men met de speciale dobbelsteen werpen.



A. Lachend gezichtje

Verplaats beide pionnen naar een plaats naar keuze.

Zodoende wordt er een nieuw veldje beschreven waar de speler een kaartje mag plaatsen, draaien of wegnemen, ook een kaartje van een medespeler.

B. Extra beurt!

Onmiddellijk benutten, opnieuw gooien.

C. Treurend gezichtje

Pech gehad. Eerst volgende beurt overslaan.

7. Zodra een van de spelers zijn volledige Campina Melkunie assortiment op het spelbord heeft geplaatst, eindigt het spel. De punten van iedere speler worden geteld (zie punt 3). Alleen de punten van volledig geplaatste merknamen/produkten tellen. Wie het hoogste aantal punten heeft behaald, wint en is de beste merchandiser.

VEEL PLEZIER

