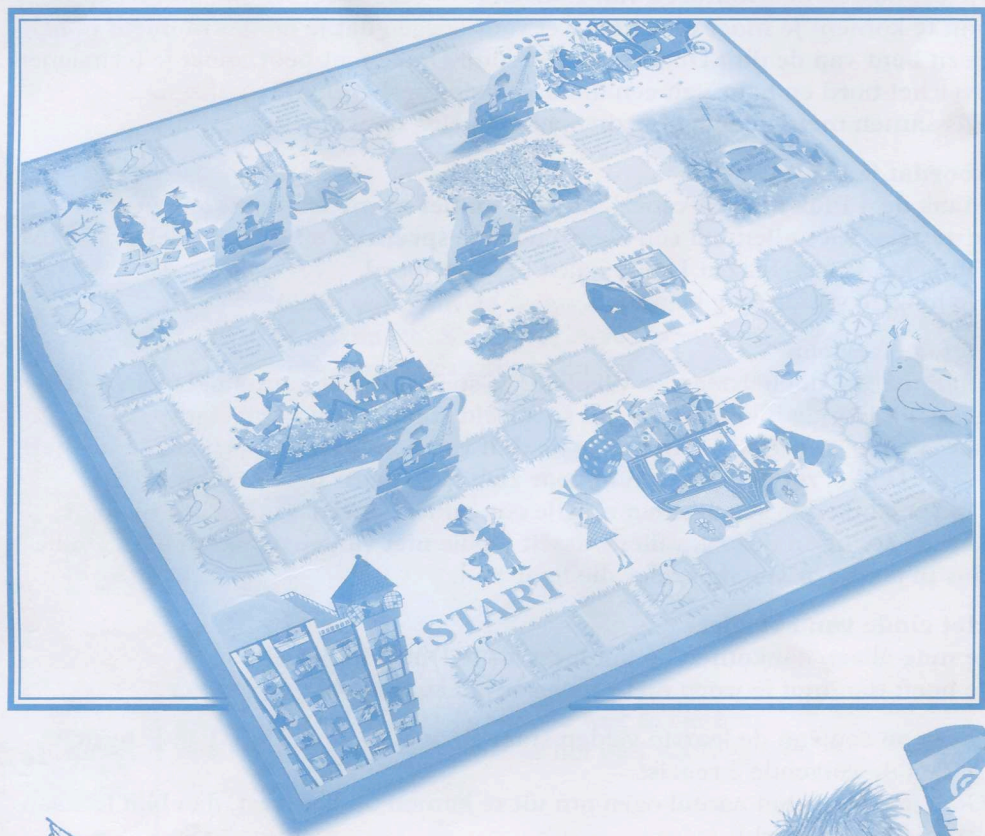


# Het grote Pluk

van de

# Petteflet spel



## Spelregels

157





# Pluk van de Petteflet



## **Inhoud:**

4 speelfiguren en 4 opzettertjes in verschillende kleuren, rood, geel, groen en blauw. 1 dobbelsteen, 1 spelbord, 1 houten duif Dollie

## **Doel van het spel:**

Beleef nu zelf de avonturen van Pluk en probeer als eerste op zijn verjaardag aan te komen! Je moet er echter wel voor zorgen dat je op dat moment in het bezit bent van de duif Dollie. Als je de duif Dollie niet hebt, moet je teruglopen over het bord en haar van een andere speler proberen af te pakken.

Pas samen met Dollie kun je dit spel uitspelen en winnen.

## **Voordat je begint:**

Maak de 4 Pluk figuren voorzichtig los uit het frame en plaats ze in de opzetters. Kies allemaal een kleur en zet je speelstuk op de Petteflet.

Dit is het startveld. Zet Dollie naast het spelbord.

De jongste speler mag beginnen.

## **Het spelverloop**

Gooi met de dobbelsteen en verplaats je speelstuk het aantal ogen dat je hebt gegooid. Je mag bij elkaar op het speelveld staan. Kom jij bij een speler die in het bezit is van Dollie, dan pak je de duif van hem af. De speler die in het bezit is van Dollie, zet de houten duif voor zich neer naast het spelbord.

Op verschillende speelvelden mag je een andere speler vragen om bij jou te komen staan. In deze gevallen wisselt Dollie niet van eigenaar en blijft Dollie dus in het bezit van de speler die haar had.

## **Het einde van het spel**

Je mag alleen aankomen op het feest als je Dollie bij je hebt.

Je hoeft dan met je worp niet precies uit te komen.

Als je op een van de laatste velden staat en je hebt Dollie NIET in je bezit gelden de volgende 2 regels:

Gooi je precies het aantal ogen om uit te komen op het feest, dan blijf je staan en is je beurt voorbij.

Gooi je hoger, ga dan eerst naar het eindpunt en tel de rest van je worp terug.

Kom je bij iemand te staan die Dollie heeft, pak haar dan af.

Kom je uit op het speelveld met Dollie, pak haar dan af van de speler die Dollie op dat moment in bezit heeft.

In je volgende beurt kun je nu proberen het spel uit te maken.



**Het eindpunt**



# Pluk van de Petteflet



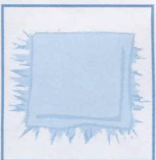
De betekenis van de verschillende speelvelden:



## Dollie

Pak de houten duif Dollie en zet deze voor je neer. Tijdens het spel vliegt Dollie tussen de spelers heen en weer.

De kunst is om samen met Dollie op het verjaardagsfeest aan te komen.



## Rose vakjes

Gooi nog een keer met de dobbelsteen.



## De auto van de Stampertjes

Autopech. Sla je volgende beurt over, zodat je de Stampertjes kunt helpen.



## De Lispeltuut

De Lispeltuut helpt je de kortste weg te vinden.

Nog in deze beurt mag je over het pad verder lopen tot op het gele speelveld.



## De heen- en weerwolf

Als je op dit speelveld komt mag de heen- en weerwolf je overzetten naar de andere kant.

Je komt dan op het speelveld uit met dezelfde opdracht, maar die geldt nu niet nog een keer!

Vraag één van de andere spelers om met je mee te varen.





# Pluk van de Petteflet



## De hasselbramen

Hasselbramen pluk je samen.

Vraag één van de andere spelers om bij jou op het vakje te komen staan.



## De kluzelaar

De kluzelaar is met vakantie. Wat nu?

Ga over het pad terug naar het vakje waar meneer Pen je advies kan geven.

Dit is het gele speelveld met Dollie.



## Hinkelen

Samen hinkelen is leuker dan alleen.

Nodig een andere speler uit om bij jou op het vakje te komen.



## De krullevaar

De krullevaar is gevangen- genomen!

Ga over het pad terug naar het gele speelveld en probeer hem te redden.

