

Doel van het Spel

Gooi de biggen en scoor elke beurt zoveel punten als je maar kan. De eerste speler die 100 punten heeft, wint het spel.

inhoud

cassette, 2 biggen, 1 scoreblok, potloden.



BIGGERICK

Er was eens een big genaamd Kootje, die at op een dag bij z'n grootje.

Zij wilde een zoen,

maar dat wou die niet doen.

Hij zei: nee hoor, ik geef wel een pooitje!

(Varkenspootjes: 5 punten)

Het spel

1. Haal het dekblad van het scoreblok. Bewaar het wel want je kunt er tijdens het spel snel op zien hoeveel elke worp waard is.

2. Eén speler wordt benoemd tot "varkenshoeder", hij/zij noteert de scores op het scoreblok.

3. Kies welke speler mag beginnen. Als je aan de beurt bent, gooi je beide biggetjes tegelijk. Hoe zijn ze terecht gekomen?

ZIJTJES SPEK



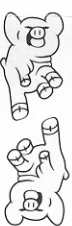
1 punt

Beide biggen liggen op dezelfde zij.

(B.v.: ze liggen

allebei op de kant met de stippen.)

MODDERBAD



Al je punten van deze beurt ben je kwijt! De biggen liggen op hun zij, maar niet op dezelfde zij. (1 big ligt met de stippen omhoog en 1 big met de kant zonder stippen.)

LOOPS



5 punten

1 big staat op alle vier z'n pooitjes. (De andere big ligt op z'n zij!)

DUBBELLOOPS



20 punten

Beide biggen staan op hun 4 pooitjes.

VARKENSPOOTJES 5 punten



1 big ligt op z'n rug met z'n pooitjes in de lucht. (De andere big ligt op z'n zij!)

ACHT VARKENSPOOTJES



20 punten

Beide biggen op hun rug: 8 pooitjes in de lucht!

SNUITER



10 punten

1 biggetje landt op z'n snuit en twee voorpootjes. (De andere big ligt op z'n zij!)

TWEESNUITERS

40 punten

Hoe meer snuiters,
hoe meer punten!



TROGSTAND

15 punten

1 hongerige big landt
met z'n wang op tafel,
steunend op een oor
en één voorpoot.
(De andere big ligt op
z'n zij!)



DUBBELE TROGSTAND

60 punten

Twee krulstaartjes in
de lucht, dat telt
lekker aan!



ZWIJNTJE

Een willekeurige
combinatie van
biggetjes!

B.v.: Loops +

Snuiters = 15 punten



HOKKEN

De biggen raken
elkaar - het maakt niet
uit hoe ze liggen. Je
bent al je punten kwijt.
Geef de biggen door
aan de volgende
speler.



FOKKEN

Een zeer onfatsoenlijk
standje voor biggen! Je
bent af en mag niet
meer meespelen.



Het spel gaat verder

Als je de score van je worp berekend
hebt, moet je beslissen of je als een

"Sparvarken" verder gooit om meer
punten te verzamelen, of dat je je als
een "Bange Big" terugtrekt nu je deze
punten binnenhebt. Vergeet niet dat je
volgende worp een "Modderbad" kan
zijn waardoor je al je punten
kwijtraakt! Brengen de biggen jou
geluk?

Je mag zo vaak gooien als je wilt
totdat:

1. je besluit te stoppen (noteer je
totaalscore voor die beurt), of
2. je een "Modderbad" gooit (je verliest
alle punten van deze beurt), of
3. je "Hokken" gooit (je verliest alle
punten die je tot nu in het spel
verzameld hebt).

Aan het eind van je beurt noteert de
"varkenshoeder" je score en je geeft
de biggen door aan de volgende
speler.



BIGGERICK

Een boer die graag biggen wou fokken
nam een zeug en een beer in twee hokken.

Maar de zeug zei kordaat:

"Hé, zo lukt het niet, maat,

we moeten toch eerst sámenhokken?"

(Fokken: af! Hokken: al je punten kwijt!)

De winnaar

De eerste speler die 100 punten op
het scoreblok heeft, wint het spel!