

VELD MET SCHOEN

Komt een Pietje op een veld met een schoen terecht, dan mag hij een ander Pietje dat maximaal 2 dekken hoger staat, inhalen. Hij moet op de gebruikelijke manier via de hutten en de ladders lopen. De speler mag ervoor kiezen om met zijn Pietje op hetzelfde veld te gaan staan (in plaats van het andere Pietje in te halen). Kan hij geen Pietje inhalen (omdat er geen Pietje boven hem staat of als het eerste Pietje voor hem 3 dekken hoger staat), dan mag hij 1 veld vooruit.



VELD MET OGEN

Komt een Pietje op een veld met ogen, dan mag de speler één zakfiche naar keuze bekijken. Daarbij mag hij kiezen uit het zakfiche dat hij zelf bij zich heeft, een zakfiche dat een ander Pietje bij zich heeft of het bovenste zakfiche van een stapel in één van de pakjesruimen. Zakfiches die op het dek liggen, mag hij niet bekijken!



FINDE VAN HET SPEL

Als er geen zakfiches meer in de pakjesruimen liggen, wachten de spelers tot de Pietjes alle pakjes naar het dek hebben gebracht. Zodra alle zakfiches op het dek zijn, is het spel afgelopen. De spelers tellen nu het aantal pakjes op de achterkant van hun eigen zakfiches. De speler die de meeste pakjes naar boven heeft gebracht, is de winnaar.



HET PAKJESSPEL

Cadeautjes geven en krijgen is een gezellige activiteit, die met Sinterklaas massaal wordt beleefd. In dit pakjesspel krijgen en geven de spelers voortdurend pakjes en af en toe pakken ze die zelfs van elkaar af! Een gezellig en spannend spel, want met welke pakje eindig jij? Voor mensen die het spel vaker willen spelen, maar niet steeds cadeautjes willen kopen, is er ook een variant met cadeaufiches.

BENODIGD SPELMATERIAAL

1 speelbord

1 dobbelsteen

5 Pietjes



meerdere echte pakjes



2 fiches 'cadeautje pakken'



of

Je kunt spelen met fiches in plaats van echte cadeautjes. Dan gaat het spel om punten in plaats van cadeautjes.



Speelduur 90 min.
2 of meer spelers
Vanaf 10 jaar

Speelduur 45 min.
2 t/m 5 spelers
Vanaf 6 jaar

HET STOOMBOOTSPEL

Speelduur 20 min.
2 v/m 5 spelers
Vanaf 4 jaar

Sinterklaas is weer in Nederland aangekomen en de Zwarte Pieten zijn druk in de weer om zijn stoomboot uit te laden. De zakken met cadeautjes moeten door de Pieten uit het ruim worden gehaald en aan dek worden gebracht. Weidra barst de bedrijvigheid los. Als de Pieten klaar zijn zal de Sint kijken wie de meeste zakken heeft gesjouwd. De winnaar wordt Piet van de dag!

BENODIGD SPEELMATERIAAL

1 speelbord



1 dobbelsteen
met kleuren



5 Pietjes (in verschillende kleuren)



20 zakfiches



VOORBEREIDING

Iedere speler kiest een Pietje en zet deze op het dek. Doe de resterende Pieten terug in de doos. Per speler komen er 4 fiches in het spel, leg de overige fiches terug in de doos. Schud de fiches goed met de afbeelding van de zak naar boven (zodat je niet ziet wat er op de achterkant staat). Verdeel de fiches daarna gelijkelijk (met de zak naar boven) over de pakjesruimen. Stapel de fiches op elkaar. (Voorbeeld, zie pagina 3 bovenaan.)

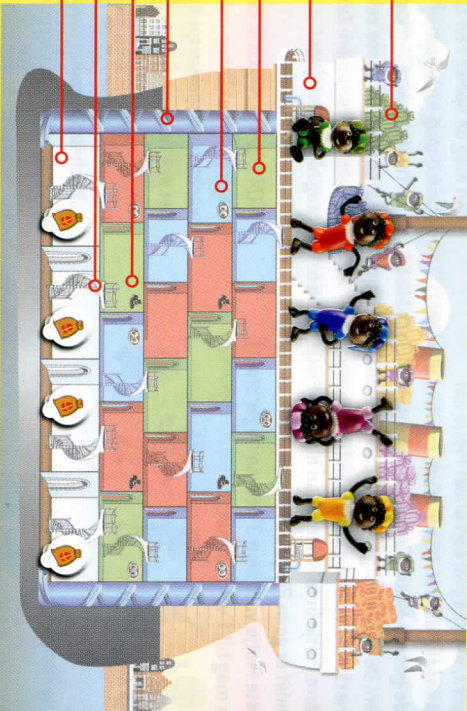


SPELVERLOOP

De jongste speler begint. Hij zet zijn Pietje in één van de pakjesruimen. Hij pakt het bovenste fiche (zonder de onderkant te bekijken) van de stapel zakfiches in deze hut en schuift het in het voetsruk van zijn Pietje. Daarna doen de andere spelers met de klok mee hetzelfde. Vanaf de tweede beurt goit de speler die aan de beurt is met de dobbelsteen en mag hij met zijn Pietje door de hutten en via de ladders lopen. Hij bepaalt zelf welke route hij neemt. Een Pietje kan uitsluitend via een ladder naar boven lopen. Een Pietje moet stoppen met lopen zodra hij een veld bereikt met de kleur die op de dobbelsteen staat aangegeven. Een Pietje mag nooit naar beneden lopen (ook niet via een ladder). Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

STARTOPSTELLING

- Verzameldek in 5 kleuren
- Dek
- Hut
- Dog
- Glijbaan
- Schoen
- Ladder
- Pakjesruim



DEK

Het dek heeft alle kleuren, daardoor kun je het met elke worp bereiken. Kom je aan dek, dan schuif je jouw zakfiche in het veld met de kleur van je Pietje. Hier worden alle zakken verzameld die jij uit de pakjesruimen hebt opgehaald. Daarna glij je direct terug naar één van de pakjesruimen (via de glijbanen aan de voor- en achterkant van de boot). Je mag zelf kiezen naar welk pakjesruim je glijdt.

MEERDERE PIETEN OP

HETZELFDE VELD

2 of meer Pietjes mogen op hetzelfde veld staan. Als je met jouw Pietje op een veld terecht komt met een Pietje van een andere speler, dan moet je direct jouw zakfiche tegen het zakfiche van de andere speler ruilen. Sta an verschillende Pietjes van andere spelers op het veld, dan moet de speler die aan de beurt is, kiezen met wie hij ruilt. Maar let op, de spelers mogen de geruilde fiches niet bekijken! In de pakjesruimen kan niet geruild worden. Als daar verschillende Pietjes op één veld terechtkomen, gebeurt er niets.

VOORBEREIDING

De spelers kopen diverse pakjes (spreken van te voren af hoeveel pakjes iedereen bijdraagt en hoeveel het mag kosten; wij bevelen 4 tot 6 pakjes per speler aan).

- Leg alle pakjes op een grote stapel in de kamer.
- De spelers gaan in een kring zitten. Leg het speelbord in het midden van de kring.
- Leg de fiches 'cadeautje pakken' op de finishlijnen
- Iedere speler krijgt 1 Pietje en 1 fiche in dezelfde kleur en zet zijn Pietje op het veld "Start".
- Iedere speler kiest 1 pakje uit de grote stapel en legt deze voor zich neer.

Opmerking: Als er met fiches wordt gespeeld (2-5 spelers), dan worden 24 fiches gedeeltelijk klaar gelegd in plaats van cadeautjes. Alle acties worden uitgevoerd met de fiches in plaats van met pakjes. Het uitpakken is nu het omkaarten van een fiche.

SPELVERLOOP

De speler die als eerste al zijn pakjes heeft gekocht, begint. Hij werpt met de dobbelsteen. Daarna verplaatst hij zijn eigen Pietje of het Pietje van een andere speler naar het eerste veld met de kleur die hij met de dobbelsteen heeft gegooid (met de klok mee). Verplaatst de speler zijn eigen Pietje, dan geldt de opdracht voor hemzelf. Verplaatst hij het Pietje van een andere speler, dan geldt de opdracht voor deze andere speler. Deze andere speler beslist dan zelf met wie hij ruit of wat er gepakt of weggegeven moet worden.

Voorbeeld: Jarno werpt rood met de dobbelsteen en verplaatst het blauwe Pietje van Ramon naar het eerstvolgende rode vakje. Daar staat de opdracht 'pakje weggeven'. Omdat het Pietje van Ramon is verplaatst, geldt de opdracht voor Ramon. Ramon kiest zelf welk pakje hij weggeeft en aan wie, binnen de spelregels voor het weggeven.

SYMBOLEN OP HET SPEELBORD



- Lachend Pietje = pakje pakken
 - Twee pakjes met pijlen = pakje ruilen, na het ruilen pakken de spelers hun geruilde pakjes uit als deze nog niet uitgepakt zijn
 - Slip Pietje = pakje weggeven (aan de speler met de minste pakjes; als er meer spelers met de minste pakjes zijn, beslist de speler die aan de beurt is wie het pakje krijgt)
 - Staf van Sinterklaas = Alle pakjes die de spelers voor zich hebben, schuiven in de richting van de kruif van de staf naar de volgende speler.
 - Ogen = pakje open maken
- Op sommige vakjes staan meer symbolen. De speler die de pion heeft verplaatst, bepaakt in welke volgorde de opdrachten worden uitgevoerd.

SPECIALE SPELREGELS

• Bonuspakjes

De speler die als eerste één van de finishlijnen (geblokte lijnen op het speelbord) passeert, verwijdt het fiche dat daar ligt en mag een extra pakje pakken.

• Eigen Pietje verplaatsen

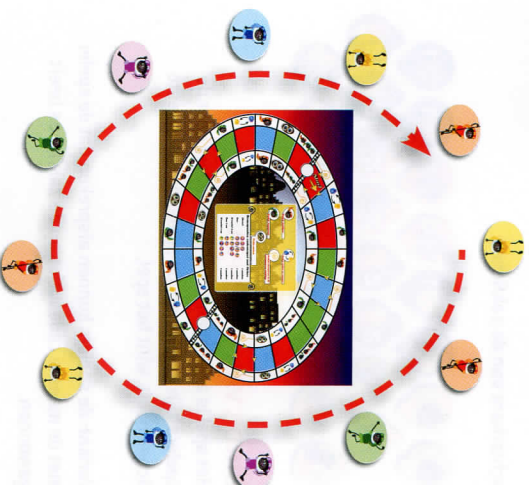
Als je ervoor kiest om je eigen Pietje te verplaatsen en je eindigt op een vakje met één of meerdere andere Pietjes, dan mag je van alle anderen die daar staan een pakje afpakken. Daarna voer je de opdracht(en) uit die bij dat veld horen.

• Ander Pietje verplaatsen

Als je ervoor kiest om het Pietje van een andere speler te verplaatsen, dan mag de andere speler de opdracht(en) uitvoeren die bij het veld horen waar het Pietje terecht komt.

VARIANT 1; VANAF 6 SPELERS

Bij meer dan 5 spelers spelen meer spelers met dezelfde pion. De spelers zitten zodanig om het speelbord, dat de kleuren afwisselend aan de beurt zijn. De gekleurde Pietenfiches helpen om te onthouden wie met welke kleur speelt.



• Bonuspakjes

Zodra een Pietje als eerste één van de finishlijnen (geblokte lijnen op het speelbord) passeert, verwijdt men het fiche dat daar ligt en mag iedereen met die kleur Piet een extra pakje pakken (in beurtvolgorde).

• Eigen Pietje verplaatsen

Als je ervoor kiest om je eigen kleur Pietje te verplaatsen en je eindigt op een vakje met één of meerdere andere Pietjes, dan mag je per ander Pietje dat daar staat 1 pakje afpakken. Je kiest zelf van welke speler met die kleur je het pakje afpakt.

• Ander Pietje verplaatsen

Als je ervoor kiest om het Pietje van andere spelers te verplaatsen, dan mogen de andere spelers de opdracht(en) uitvoeren (in beurtvolgorde) die bij het veld horen waar het Pietje terecht komt. Let op: als een persoon al gekozen is voor ruilen of afpakken, dan mag dat in dezelfde beurt niet nog een keer. Je mag wel iemand kiezen die met dezelfde kleur speelt.

EINDE VAN HET PAKJESPEL

Zodra het laatste pakje van de stapel is verdwenen, is het spel afgelopen. De spelers hebben de pakjes gewonnen die ze nu voor zich hebben liggen. Er mag met echte pakjes natuurlijk nog wel worden geruild, maar nu alleen maar in goed onderling overleg.

EINDE VAN HET PAKJESPEL MET FICHES

Als de variant met fiches wordt gespeeld, is het spel direct afgelopen zodra het laatste fiche uit de voorraad wordt genomen. Iedere speler telt het aantal op zijn fiches afgebeelde cadeautjes bij elkaar op en telt daar zijn bonuspunten (zie tabel op het speelbord) bij op. Een fiche mag voor meerdere bonussen worden gebruikt. Bijvoorbeeld: een fiche mag in een straatje en in een duo worden gebruikt voor de puntentelling. De speler met de meeste punten wint het spel.



MEMORYVARIANT

Speelduur 20 min.
2 tot 4 spelers
Vanaf 4 jaar

Voor kinderen die te jong zijn om het stoombootspel of het pakjesspel te spelen, kunnen de zakfiches gebruikt worden voor een memoryvariant.

BENODIGD SPEELMATERIAAL

24 zakfiches



achterkant van de zakfiches



VOORBEREIDING

Schud de 24 zakfiches gedekt (met de zak naar boven) en vorm daarna een blok van 4 bij 6 fiches.

SPELVERLOOP

Bepaal door loting wie er begint. Deze speler draait 2 zakfiches om. Zijn de zakfiches exact gelijk, dan mag hij deze uit het blok halen en voor zich neerleggen. Daarna mag hij nogmaals 2 zakfiches omdraaien, enzovoort. Zijn de 2 omgedraaide zakfiches niet hetzelfde, dan draait hij deze weer om en is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle zakfiches door de spelers zijn gewonnen. De speler die de meeste fiches heeft, wint het spel.

Variante: de spelers kunnen afspreken dat de speler met de meeste cadeautjes op de zakfiches heeft gewonnen.



© 2010 NTR, 999 Games b.v.
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
Klantenservice: 0900 - 9990000
klantenservice@999games.nl
www.999games.nl

Auteur: Chislaine van den Bulk
Grafische vormgeving: Wietske de Blauw
Spelregels: Wim de Boer, Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma
Grafische bewerking: Fonts + Files

Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.