

---

Een vrolijk woordspel met dobbelstenen en 19 verschillende thema's.

Voor 2 tot 4 spelers van 8 tot 12 jaar  
Ravensburger® spel nr. 00 949 7

Auteur: Martin Kenneweg

Ontwerp: Peter Binkert

Illustratie: Ursula Roos

Inhoud: 1 speelbord  
5 speelfiguren  
2 dobbelstenen  
40 grote fiches  
20 kleine fiches

## Doel van het spel

Wie als eerste fiches ter waarde van 100 punten heeft is winnaar.

## Vorbereiding

1. Leg het speelbord in het midden op tafel.
2. Zet de grote zwarte speelfiguur op een ster bij een willekeurige afbeelding, b.v. bij het theekopje.
3. Iedere speler kiest een gekleurde kleine speelfiguur en zet deze op één van de 4 lichte velden langs de rand met „2 X“.
4. Verdeel de grote en de kleine fiches over de beide vakjes in de doos.

De grote fiches hebben een waarde van 10 punten, de kleine fiches een waarde van 5 punten.

## Spelregels

De beide speelfiguren geven steeds het thema en de beginletter aan voor het te bedenken begrip. De zwarte speelfiguur wordt op de afbeelding in het midden van het speelbord vooruitgezet en bepaalt zo het thema; de eigen speelfiguur wordt op de buitenste baan vooruitgezet en bepaalt de beginletter of een gebeurtenis.

De speler, die met beide dobbelstenen het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen.

Hij gooit dan nog een keer met beide dobbelstenen en mag dan zelf beslissen, welke dobbelsteen voor de zwarte speelfiguur en welke voor de eigen speelfiguur geldt. Eerst zet hij de zwarte speelfiguur volgens de wijzers van de klok het gekozen aantal

ogen van de dobbelsteen vooruit. Hierbij zet hij de figuur van ster naar ster langs de springende lijnen.

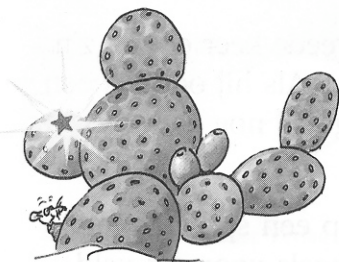
Vervolgens zet hij z'n eigen speelfiguur op de buitenbaan het aantal ogen van de andere dobbelsteen vooruit. Deze wordt ook volgens de wijzers van de klok gezet.

Nu moet de speler een woord noemen, dat past bij het thema en dat begint met de aangegeven letter.

Voorbeeld: de speler komt met de zwarte figuur op de ster bij de aardbei en met z'n eigen speelfiguur op het letterveld „o“. Nu moet hij een soort groente of fruit noemen dat met de letter „o“ begint - b.v. „olijf“.

Noemt hij een juist woord, dan krijgt hij het aantal punten dat op het letterveld is aangegeven. In ons voorbeeld krijg je daarvoor fiches ter waarde van 15 punten. Weet hij geen juist woord, dan krijgt hij geen fiches. Hij mag niet te lang nadenken!

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Ook hij gooit met beide dobbelstenen en zet dan, zoals zojuist beschreven, eerst de zwarte figuur vooruit, vervolgens z'n eigen figuur en noemt dan een passend woord.



## Speciale velden:



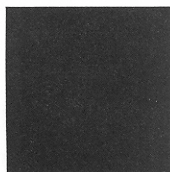
Groene ster

Deze staat voor moeilijkere thema's. Komt de zwarte figuur op een groene ster, dan krijgt de speler als beloning een dubbel aantal punten, als hij een juist woord weet.



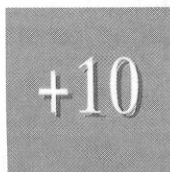
Keuze

Komt een speler met z'n figuur op een veld met meerdere letters, dan mag hij er één uitkiezen als beginletter.



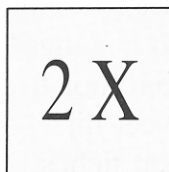
Black-out

Komt een speler met z'n figuur op een zwart veld, dan moet hij een beurt overslaan. De volgende speler is aan de beurt.



Geluksveld

Komt een speler met z'n figuur op dit veld, dan krijgt hij 10 punten cadeau uit de „kas“, zonder dat hij een woord hoeft te noemen.



2 X gooien

Op dit veld, kan een speler twee keer punten winnen. Hij mag met één dobbelsteen 2 X gooien. De zwarte speelfiguur blijft staan, d.w.z. het thema blijft hetzelfde. De speler gooit de eerste keer en zet z'n eigen speelfiguur op de buitenbaan het overeenkomstige aantal velden vooruit. Voor een goed woord, krijgt hij het aantal punten dat is aangegeven.

Daarna gooit hij de tweede keer en zet z'n speelfiguur weer verder. Als hij ook nu een goed woord weet, krijgt hij nog een keer punten.

Als de speler daarbij op een speciaal veld komt, dan gelden de regels voor dat veld.

## Einde van het spel

Het spel is ten einde, als een speler fiches ter waarde van 100 punten heeft. De speler die dat als eerste lukt, is winnaar.

De spelers kunnen ook afhankelijk van het aantal spelers zelf een aantal punten afspreken, waarbij het spel ten einde is.

