

# DE ROZE PAN

## Het adders- en ladders

2-4 spelers

### Inhoud

4 pionnen in 4 verschillende kleuren

Het speelbord

1 dobbelsteen

### Doel van het spel

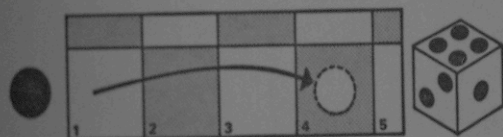
Probeer als eerste het einddoel, vakje nummer 96, te bereiken. Probeer via de ladders met grote sprongen vooruit te komen, maar pas op voor de adders!

### Vorbereidingen

1. Plaats het speelbord tussen de spelers in en iedere speler kiest een pion.
2. Vervolgens gooit iedere speler de dobbelsteen. Degene met de hoogste score, mag beginnen.

### Het spel

1. Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen en verplaats je je pion evenveel vakjes vooruit te beginnen op vakje nummer 1 (zie afb. 1).

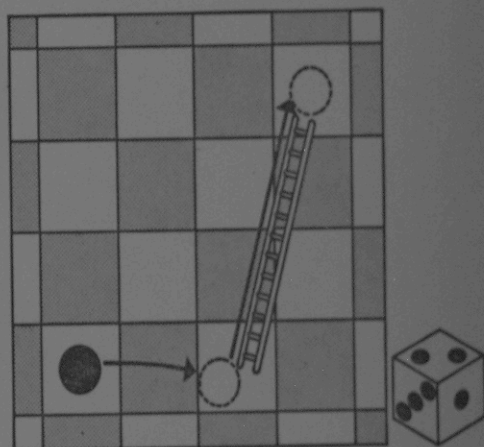


Afb. 1

Als je niet op een laddervakje uitkomt, is hiermee je beurt voorbij en is de speler, die links van je zit, aan de beurt.

### 2. Ladders

Komt je pion aan het einde van een beurt uit op een vakje waar de onderkant van een ladder in staat, dan mag je daarlangs verder omhoog klimmen naar het vakje waar de ladder eindigt. Je klimt dus over de tussenliggende vakjes heen (zie afb. 2).

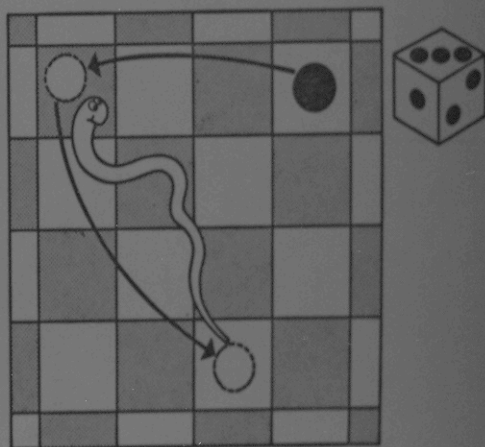


Afb. 2

Let wel goed op, dat je bij je volgende beurt vandaaruit weer de nummers volgt en de goede kant opgaat.

### 3. Adders

Je hebt pech, als je aan het einde van een beurt op een vakje uitkomt, waarop de kop van een adder staat. Dat betekent, dat je gepakt bent en je langs de adder naar beneden moet glijden naar het vakje waar z'n staart eindigt (zie afb. 3).



Afb. 3



# TER

## spel

Bij de volgende beurt zul je moeten proberen de achterstand weer in te halen.

### 4. Extra beurt

Als je 6 gooit, verplaats je eerst je pion 6 vakjes vooruit. Wanneer je pion dan terechtkomt op een ladder- of addervakje, klim dan omhoog of glij naar beneden, waarna je nog een keer mag gooien.

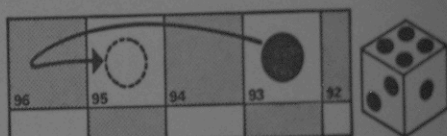
### 5. Het einddoel

Het einddoel, vakje nummer 96, kun je alleen bereiken als je daar precies op uitkomt.

Gooi je echter méér ogen, dan tel je vanaf het einddoel weer terug. Dit doe je net zolang totdat je precies op nummer 96 uitkomt.

### 6. De winnaar

De speler, die als eerste het einddoel - vakje nummer 96 - heeft bereikt, is de winnaar.



Afb. 4

