



Spelregels

Doel van het spel

De speler die als eerste de trap naar het midden heeft kunnen bouwen van alle traptreden van de verschillende dimensies wint het spel. Die dimensies zijn Eet verstandig, Beweeg, Omgang met een ander, Hier word ik blij van, Reflecteer en De Wereld Gezond. Is jouw ladder compleet dan mag jij als eerste de ladder van gezondheid beklimmen! Je kunt traptreden verdienen door vragen goed te beantwoorden en opdrachten goed uit te voeren.

Ready?

Alle spelers kiezen een kleur pion en zetten hem op het bijbehorende startvlak. Dat is dezelfde kleur als die van de grote startvlakken op het speelbord.

Gooi om de beurt met de dobbelstenen, wie het hoogst gooit mag beginnen.

Als je aan de beurt bent

1. Gooi de beide dobbelstenen.
2. Verplaats je pion het gegooid aantal vakjes over het speelbord. Je mag linksom gaan, maar ook rechtsom.
3. Wanneer je op de dobbelsteen het vakje met **een spierbal** hebt gegooid pakt een van de andere spelers een kaartje van de opdrachten stapel en leest de opdracht voor van de kleur waarop je pion staat. Voer de hierbij horende opdracht uit.
4. Wanneer je op de dobbelsteen het vakje met **een vraagteken** hebt gegooid pakt een van de andere spelers een kaartje van de vragen stapel en leest de vraag voor van de kleur waarop je pion staat. Beantwoord de gestelde vraag.

Goed beantwoord

Als je de vraag goed beantwoordt mag je nog eens gooien. Je blijft aan de beurt zolang je de vragen goed beantwoordt met een maximaal aantal van twee keer gooien.

Fout beantwoord

Helaas! Als je een fout antwoord geeft is de beurt voorbij. De volgende speler krijgt de dobbelstenen.

Sleep die trappen binnen!

Op het bord staan in totaal zes scorevakjes. Dit zijn de grote vierkante vakken in de buitenste cirkel op het speelbord. Als je op één van deze scorevakjes de vraag goed beantwoord of de opdracht goed uitvoert heb je een traprede van die kleur verdient.

Als je op een scorevakje staat en een vraag fout beantwoord, moet je bij de volgende beurt het vakje verlaten voordat je er naar terug mag keren om nog eens te proberen een traprede van die kleur te verdienen.

Als je later in het spel nog een keer op dit vakje terecht komt terwijl je de traprede al verdiend hebt, dan geldt het als een gewoon gekleurd vakje en krijg je een vraag of opdracht uit de bijbehorende dimensie.

De kanskaart

Wanneer je op een vraagteken komt mag je een kaart pakken van de kans stapel. Deze zijn te herkennen aan het vraagteken. Volg de aanwijzingen op deze kaart altijd op.

Stel je mag een trapreden van een ander afpakken en die heeft niet dezelfde kleur als jouw trapreden, dan mag je de treden die jij hebt afgepakt ruilen voor je eigen kleur bij de bank.

Ik heb gewonnen!

Zodra je je zesde en laatste traprede verdiend hebt ga je op weg naar de top van je eigen ladder. Als je teveel gooit speel je door totdat je precies op het middenvak komt (de top van de ladder).

Huisregels

Bij het beantwoorden van de vraag en het uitvoeren van de opdrachten wordt gebruik gemaakt van een zandloper. Dit staat op het kaartje

Verkort spel:

Bij de snelle versie van het spel hoeft je niet op een scorevakje uit te komen om een traprede te verdienen. In plaats daarvan krijg je wanneer je een juist antwoord geeft op een vraag, of een opdracht goed uitvoert, de traprede die hoort bij de kleur van het vakje. De rest werkt het zelfde als in het normale spel.