

# SPELREGELS

Het spelbord (de appel) is verdeeld in 5 horizontale stukken die 180° gedraaid kunnen worden.

- De voorkanten van de appelsegmenten worden aangeduid door de cijfers 1 - 5
- De achterkanten van de appelsegmenten worden aangeduid door de letters A - E

**1** Kies een opdracht. Maak het getoonde spelbord door de juiste voor-en achterkanten te mixen. Voor de 15 STARTER-opdrachten moet je dit enkel de eerste keer doen, omdat ze allemaal dezelfde setup hebben, namelijk 1-2-C-4-E. Ook de 15 JUNIOR-opdrachten moet je maar één keer klaarzetten, omdat ze allemaal het spelbord met setup 1-B-C-D-5 gebruiken. Maar bij de EXPERT en MASTER opdrachten zal je telkens voor elke opdracht een andere appel moeten maken.

**2** Plaats de 3 rupsen op het spelbord. Elke rups kan in verschillende vormen verbogen worden. Alle onderdelen van de rupsen moeten passen in de kuiltjes van de appel. Je mag geen rupsen leggen op de vlakke kanten van de appel!

Makkelijke opdrachten geven bijkomende hints over de positie van sommige rupsen:

- Gekleurde cirkels duiden de plaats aan van een rups met die kleur.
- Een gele, rode of blauwe kop, duidt de plaats aan waar de kop van die specifieke rups MOET gelegd worden. Deze hint geeft enkel informatie over de plaats van de kop van een rups, maar NIET over de richting. De kop van de rups kan in elk van de 4 mogelijke richtingen liggen!
- Een witte kop duidt aan dat op die plaats de kop van een rups MOET liggen. Het kan de kop van elk van de 3 rupsen zijn. Ook nu geeft de hint enkel informatie over de plaats van kop, maar niet over de richting.
- Meestal zullen er sommige kuiltjes leeg blijven. Dat is OK.

**3** Er is telkens maar één mogelijke oplossing, die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

## TIP

*Je kan dit spel ook zonder opdrachtboekje spelen. Mix je appel willekeurig door elkaar (er zijn 32 mogelijkheden). Probeer de drie rupsen op de appel te leggen. Op de meeste appels kan je dit op verschillende manieren doen.*