



KIMBLE®

Spelregels

Inhoud van het spel: 1 spelbord, 16 pionnen (4 rode, 4 blauwe, 4 gele en 4 groene), 1 Kimble-dobbelsteen, spelregels.

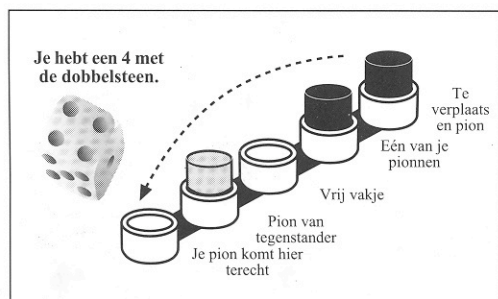
Doel van het spel:

Met de 4 pionnen rond het spelbord gaan en ze als eerste verzamelen in het midden op jouw aankomstlijn. Tijdens het hele spel moet elke speler ook proberen de pionnen van zijn tegenstanders terug naar hun vertrekpunt te sturen.

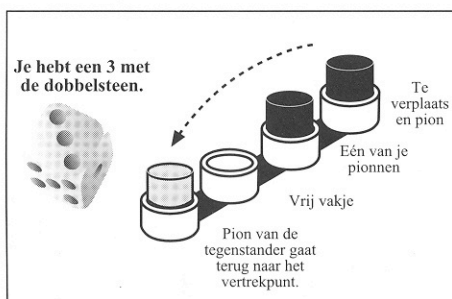
Vorbereiding van het spel:

Elke speler kiest zijn kleur en plaats zijn 4 pionnen op het "thuis"-vakje met dezelfde kleur. Indien je met twee speelt, kan je met 2 ploegen elk spelen.

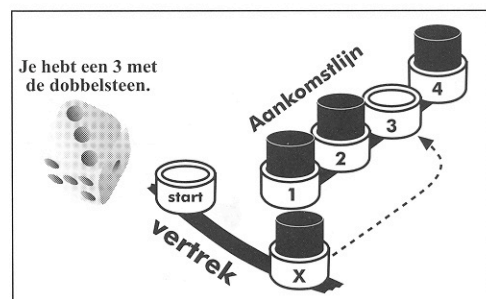
Elke speler duwt op de Kimble-dobbelsteen, de speler met het hoogste getal begint. Wanneer een speler een "6" heeft, mag hij nog eens spelen.



SCHEMA A



SCHEMA B



SCHEMA C

Verloop van het spel:

De eerste speler duwt op de Kimble-dobbelsteen. Indien hij een "6" heeft, mag hij met zijn eerste pion uitkomen en deze op het "start"-vakje plaatsen. Hij mag verder spelen. Indien hij geen "6" werpt, is de speler die links van hem zit aan de beurt.

Schema A: de pionnen worden steeds in wijzerszin verplaatst en alle vakjes worden geteld, of er nu al dan niet een pion op staat.

Schema B: indien een pion terechtkomt op een vakje waar al een pion staat, wordt deze laatste teruggestuurd naar zijn "thuis"-vakje en moet hij helemaal opnieuw beginnen. Indien op jouw "start"-vakje een pion van een tegenstander staat en je hebt een "6", mag je met één van jouw pionnen uitkomen en de pion van je tegenstander terugsturen naar zijn eigen "start"-vakje. Elke speler heeft het recht zijn beurt over te slagen indien hij vindt dat de situatie niet in zijn voordeel is.

Nadat men één keer rond het spelbord gegaan is, moet elke pion op de aankomstlijn in de kleur van de speler staan op de posities 1, 2, 3 en 4.

Indien een speler één van zijn pionnen op vakje 1 heeft staan en hij heeft een "3" met de dobbelsteen, mag hij zijn pion verplaatsen tot vakje 4 op zijn aankomstlijn.

Schema C: indien op de vakjes 1, 2 en 4 al een pion staat en de laatste pion staat op vakje X. De speler moet een "3" hebben om zijn pion op vakje 3 te mogen plaatsen.

Einde van het spel en winnaar:

De winnaar is de speler die als eerste zijn 4 pionnen plaatst op zijn aankomstlijn.

Het spel gaat verder totdat men weet wie als tweede en als derde eindigen.

VEEL GELUK!

