

Spring Spelregels

Dit Spring-spel is een echt 'meegroeispeel' en is geschikt voor kinderen van alle leeftijden. De vier spelvarianten die hieronder beschreven worden, zorgen ervoor dat iedereen, van de kleinste Springertjes tot de stoerste Spring-fans, het spel kan spelen.

In de eerste spelvariant 'De springende dobbelsteen' heb je de bijgevoegde kaartjes niet nodig. Bij de overige drie spelvarianten gebruik je wél de kaartjes in de doos.

'Het-van-mij-spel' is de eenvoudigste variant op dit spel, 'Het-voor-jou-spel' geeft de spelers al wat meer mogelijkheden maar in 'Het Spring-spel' gebruik je alle kaartjes tegelijk.

Het is dan ook aan te raden eerst de eenvoudige versie te spelen en dan geleidelijk aan de moeilijkere variaties te spelen.

SPEL 1: DE SPRINGENDE DOBBELSTEEN

Zo kan je winnen

Zorg dat je als eerste in het midden van het bord geraakt. Gooi met de dobbelsteen en doe wat de pijltjes jou vragen.

Dit heb je nodig

- 1 speelbord
- 2 tot 7 spelers
- 1 dobbelsteen

Dit doe je eerst

Elke speler kiest een pion. Alle pionnen worden op het Start-vak geplaatst.

Zo speel je 'De springende dobbelsteen'

De jongste speler mag beginnen. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler gooit met de dobbelsteen. Hij plaatst zijn pion het aantal gegooide ogen vooruit.

Je hebt geluk als je terechtkomt op een vakje met een groene pijl. Dan mag je het aantal vakjes dat het getal in het pijltje aangeeft, vooruit stappen.

Je hebt pech als je terechtkomt op een vakje met een rode pijl. Ga dan het aantal vakjes dat het getal in het pijltje aangeeft, achteruit.

Kom je op een vakje met een rood kruis, sla dan een beurt over.

Je mag met verschillende spelers tegelijk op hetzelfde vakje staan.

De andere vakjes hebben in deze versie van het Spring-spel geen functie.

De winnaar

De speler die als eerste het midden van het bord bereikt, is de winnaar. Je moet niet precies op het midden belanden. Als je dus te veel ogen gooit met de dobbelsteen, is dat helemaal niet erg. Je stapt gewoon door tot in het midden en je bent de winnaar.

Als je wil, kan je doorspelen tot alle spelers het midden bereikt hebben. Zo weet je ook wie tweede, derde, ... wordt.

SPEL 2: HET-VAN-MIJ-SPEL

Zo kan je winnen

Zorg dat je als eerste in het midden van het bord geraakt. Maak je keuze uit de blauwe 'Van-mij-kaartjes' en doe wat de pijltjes jou vragen.

Dit heb je nodig

1 speelbord
2 tot 7 spelers
alle blauwe 'Van-mij-kaartjes'

Dit doe je eerst

Neem alle 'Van-mij-kaartjes' uit de doos en schud ze goed door elkaar. Geef elke speler 1 kaartje. De rest van de kaartjes leg je met de rug omhoog op het 'in-vakje'.
De spelers mogen de kaartjes niet aan elkaar tonen.

Elke speler kiest een pion. Alle pionnen worden op het Start-vak geplaatst.

Zo speel je 'Het-van-mij-spel'

De jongste speler mag beginnen. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Wie aan de beurt is, neemt de bovenste kaart van het 'in-vakje'. Je hebt nu dus twee kaarten in je hand. Kies welke van de twee kaarten je zal gebruiken. Lees nu de gekozen kaart hardop voor en zet je pion het aantal vakjes vooruit of achteruit, afhankelijk van wat er op het gekozen kaartje staat. Leg dan het kaartje af op het 'uit-vakje'.

Er móet steeds één kaartje afgelegd worden. Een speler mag op het einde van een beurt nooit meer dan 1 kaartje in zijn hand hebben.

De 'Van-mij-kaartjes' kan je alleen voor jezelf gebruiken.

Je hebt geluk als je terechtkomt op een vakje met een groene pijl. Dan mag je het aantal vakjes dat het getal in het pijltje aangeeft, vooruit.

Je hebt pech als je terechtkomt op een vakje met een rode pijl. Ga dan het aantal vakjes dat het getal in het pijltje aangeeft, achteruit.

Kom je op een vakje met een rood kruis, sla dan de volgende beurt over!

Je mag met verschillende spelers tegelijk op hetzelfde vakje staan.

Let op: soms is het interessant één of meer vakjes achteruit te gaan. Misschien kom je zo wel terecht op een vakje met een groene pijl.

De winnaar

Wie als eerste het midden van het bord bereikt, is de winnaar. Je moet niet precies op het midden belanden. Zelfs al moet je volgens het kaartje dat je neerlegt meer stappen zetten, als je het middenste vak bereikt is het spel voor jou gedaan.

Als je wil, kan je doorspelen tot alle spelers het midden bereikt hebben. Zo weet je ook wie tweede, derde, ... wordt.

SPEL 3: HET-VOOR-JOU-SPEL

Zo kan je winnen

Zorg dat je als eerste in het midden van het bord geraakt. Maak je keuze uit de 'Van-mij-kaartjes' én uit de 'Voor-jou-kaartjes' en doe wat de pijltjes jou vragen.

Dit heb je nodig

1 speelbord
2 tot 7 spelers
alle blauwe 'Van-mij-kaartjes'
alle groene 'Voor-jou-kaartjes'

Dit doe je eerst

Neem alle blauwe 'Van-mij-kaartjes' en alle groene 'Voor-jou-kaartjes' uit de doos en schud de twee stapels samen goed door elkaar. Geef elke speler 1 kaartje. De rest van de kaartjes leg je met de rug omhoog op het 'in-vakje'. De spelers mogen de kaartjes niet aan elkaar tonen.

Elke speler kiest een pion. Alle pionnen worden op het Start-vak geplaatst.

Zo speel je 'Het-voor-jou-spel'

De jongste speler mag beginnen. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Wie aan de beurt is, neemt de bovenste kaart van het 'in-vakje'. Je hebt nu dus twee kaarten in je hand. Kies welke van de twee kaarten je zal gebruiken.

Besluit je een 'Voor-mij-kaartje' te gebruiken? Lees dan de gekozen kaart hardop voor en zet je pion het aantal vakjes vooruit of achteruit, afhankelijk van wat er op het gekozen kaartje staat. Leg dan het kaartje af op het 'uit-vakje'.

Besluit je een 'Voor-jou-kaartje' te gebruiken? Zeg dan voor welke speler het gekozen kaartje bestemd is en lees het hardop voor. De speler zet zijn pion het aantal vakjes vooruit of achteruit, afhankelijk van wat er op het kaartje staat. Het kaartje wordt weggelegd op het 'uit-vakje'.

Er móet steeds één kaartje afgelegd worden. Een speler mag op het einde van een beurt nooit meer dan 1 kaartje in zijn hand hebben.

De 'Van-mij-kaartjes' kan je alleen voor jezelf gebruiken.

De 'Voor-jou-kaartjes' moet je steeds weggeven aan een tegenspeler.

Je hebt geluk als je terechtkomt op een vakje met een groene pijl. Dan mag je het aantal vakjes dat het getal in het pijltje aangeeft, vooruit.

Je hebt pech als je terechtkomt op een vakje met een rode pijl. Ga dan het aantal vakjes dat het getal in het pijltje aangeeft, achteruit.

Kom je op een vakje met een rood kruis, sla dan de volgende beurt over!

Je mag met verschillende spelers tegelijk op hetzelfde vakje staan.

Let op: soms is het interessant één of meer vakjes achteruit te gaan. Misschien kom je zo wel terecht op een vakje met een groene pijl. Soms is het ook leuk een tegenspeler vooruit te sturen zodat die bv. terechtkomt op het vakje 'Beurt overslaan !!!'.

De winnaar

Wie als eerste het midden van het bord bereikt, is de winnaar. Je moet niet precies op het midden belanden. Zelfs al moet je volgens het kaartje dat je neerlegt meer stappen zetten, als je het middenste vak bereikt is het spel voor jou gedaan.

Als je wil, kan je doorspelen tot alle spelers het midden bereikt hebben. Zo weet je ook wie tweede, derde, ... wordt.

SPEL 4: HET-SPRING-SPEL

Zo kan je winnen

In dit spel gebruik je alle kaartjes én de karaoke-cd.

Zorg dat je als eerste in het midden van het bord geraakt. Maak je keuze uit de blauwe 'Van-mij-kaartjes', uit de groene 'Voor-jou-kaartjes' en uit de zeven paarse 'Sharktime-kaartjes'. Doe dan wat de pijltjes jou vragen.

Dit heb je nodig

1 speelbord

2 tot 7 spelers

alle blauwe 'Van-mij-kaartjes'

alle groene 'Voor-jou-kaartjes'

alle paarse 'Sharktime-kaartjes'

de karaoke-cd

Dit doe je eerst

Neem alle kaartjes uit de doos en schud ze samen grondig door elkaar. Geef elke speler 1 kaartje. De rest van de kaartjes leg je met de rug omhoog op het 'in-vakje'.

De spelers mogen de kaartjes niet aan elkaar tonen.

Elke speler kiest een pion. Alle pionnen worden op het Start-vak geplaatst.

Zo speel je 'Het-Spring-spel'

De jongste speler mag beginnen. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Wie aan de beurt is, neemt de bovenste kaart van het 'in-vakje'. Je hebt nu dus twee kaarten in je hand. Kies welke van de twee kaarten je zal gebruiken.

Besluit je een 'Voor-mij-kaartje' te gebruiken? Lees dan de gekozen kaart hardop voor en zet je pion het aantal vakjes vooruit of achteruit, afhankelijk van wat er op het gekozen kaartje staat. Leg dan het kaartje af op het 'uit-vakje'.

Besluit je een 'Voor-jou-kaartje' te gebruiken? Zeg dan voor welke speler het gekozen kaartje bestemd is en lees het hardop voor. De speler zet zijn pion het aantal vakjes vooruit of achteruit, afhankelijk van wat er op het kaartje staat. Het kaartje wordt weggelegd op het 'uit-vakje'.

Wil je een 'Sharktime-kaartje' gebruiken? Lees het kaartje dan hardop voor en verplaats je pion naar het vakje dat aangegeven staat op het 'Sharktime-kaartje'. Voer dan de opdracht uit die op het kaartje staat.

Er móet steeds één kaartje afgelegd worden. Een speler mag op het einde van een beurt nooit meer dan 1 kaartje in zijn hand hebben.

Let op: de 'Van-mij-kaartjes' kan je alleen voor jezelf gebruiken.

De 'Van-jou-kaartjes' moet je steeds weggeven aan een tegenspeler.

'Sharktime-kaartjes' mag je niet weggeven maar moet je steeds zelf gebruiken.

Je hebt geluk als je terechtkomt op een vakje met een groene pijl. Dan mag je het aantal vakjes dat het getal in het pijltje aangeeft, vooruit.

Je hebt pech als je terechtkomt op een vakje met een rode pijl. Ga dan het aantal vakjes dat het getal in het pijltje aangeeft, achteruit.

Kom je op een vakje met een rood kruis, sla dan de volgende beurt over!

Je mag met verschillende spelers tegelijk op hetzelfde vakje staan.

Let op: soms is het interessant één of meer vakjes achteruit te gaan. Misschien kom je zo wel terecht op een vakje met een groene pijl. Soms is het ook leuk een tegenspeler vooruit te sturen zodat die bv. terechtkomt op het vakje 'Beurt overslaan !!!'.

De karaoke-cd

In 'Het-Spring-spel' moet je ook de karaoke-cd gebruiken.

Wanneer je een 'Sharktime-kaartje' met het cd-symbool erop wil gebruiken, lees je het kaartje luidop voor en verplaats je jouw pion naar het vakje dat aangegeven staat op het 'Sharktime-kaartje'.

Stop de karaoke-cd in de cd-speler en start het liedje dat op het kaartje aangegeven staat. Zing uit volle borst mee. De teksten van de liedjes vind je terug in het tekstboekje dat bij de cd zit.

De winnaar

Wie als eerste het midden van het bord bereikt, is de winnaar. Je moet niet precies op het midden belanden. Zelfs al moet je volgens het kaartje dat je neerlegt meer stappen zetten, als je het middenste vak bereikt is het spel voor jou gedaan.

Als je wil, kan je doorspelen tot alle spelers het midden bereikt hebben. Zo weet je ook wie tweede, derde, ... wordt.