

Inhoud

a

1 Molenwiel uit hout
met 3 geïntegreerde magneten

b

1 speelveld

c

2 dobbelstenen

(, , 2, 3, 3, 3 en , 1, 1, 2, 2, 3)

d

4 pionnen met magneet
(rood, blauw, groen, geel)

e

16 volle meelzakken
(telkens 4x rood, groen, geel, blauw)

f

12 lege meelzakken



Spelhandleiding

Geestenmolen

Vermoeid draagt de oude molenaar de laatste meelzak en wist zich het zweet van het voorhoofd.

„Heel de dag heb ik hard gewerkt in de molen. Was er maar iemand om me te helpen de vele meelzakken uit de molen te dragen...”

Hij is nauwelijks uitgesproken als er vrolijk gelach hoorbaar wordt, en vier kinderen hun hoofd de deur binnensteken.

„Goedenavond molenaar Ochtendgrijs, wij gaan u helpen!” En voor de molenaar het in de gaten heeft, zijn de kinderen aan de slag. De ene meelzak na de andere dragen ze naar buiten.

„Booooooe!” Is daar ergens een spook?

„Spook rustig, molengeest... Wij helpen vandaag de molenaar!”

Spelvoorbereiding

Haal voor u gaat spelen voorzichtig alle onderdelen uit het voorgestante karton.

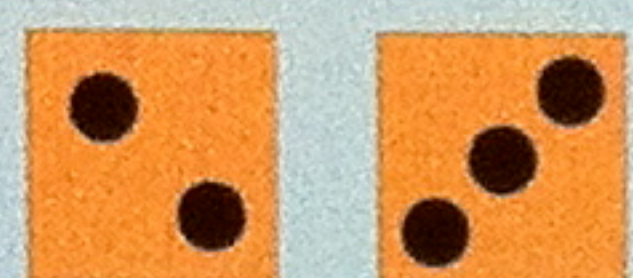
- ❶ Plaats het molenwiel in de opening, en leg er het spelveld op. Richt het molenwiel uit, door het één keer tot tegen de aanslag te draaien.
- ❷ Plaats de 16 volle meelzakken in de gleuven met dezelfde kleur van het speelveld.
- ❸ Neem elk drie lege meelzakken en leg ze voor u.
- ❹ Neem een pion, en plaats hem op het hoekveld met dezelfde kleur.
- ❺ Leg de beide dobbelstenen klaar.

Elk probeert nu met zijn pion achtereenvolgens **drie volle meelzakken** van zijn of haar kleur te laden en veilig weg te brengen. Maar kijk uit! Er zijn spoken op pad, die u aan het schrikken willen brengen...

Spelverloop

Er wordt om beurt gespeeld.

Wie als laatste meel aan zijn of haar handen had, mag beginnen. Gooi als jij aan de beurt bent met beide dobbelstenen:



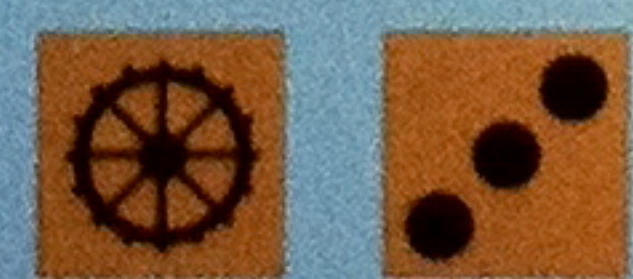
❶ Twee cijfers

Beslis, hoe ver jij je pion wilt zetten.

Er zijn twee mogelijkheden:

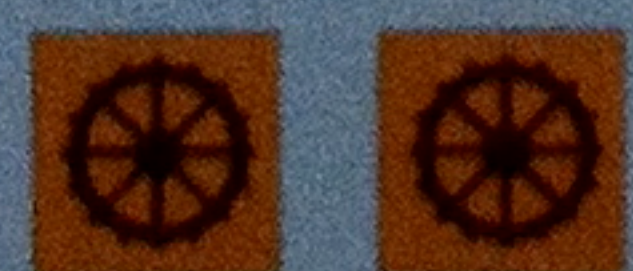
1. Je zet slechts één van beide cijfers.
2. Je zet beide cijfers, nadat je ze optelde.

Verplaats je pion het betrokken aantal stappen over de velden rechts- of linksom vooruit. Als het veld al door een andere pion bezet is, dan plaats jij je pion op het eerstvolgende vrije veld in de zetrichting.



❷ Een cijfer en een molenwiel

Zet jouw pion het geworpen getal vooruit. Draai aansluitend het molenwiel één keer in de richting van de pijl, tot de volgende aanslag.



❸ Twee molenwielen

Uw pion blijft staan en jij draait het molenwiel twee keer in de richting van de pijl.

1 Een meelzak opnemen

Als je met je pion naast een van jouw meelzakken komt, dan mag je hem meteen opnemen. Steek hem daartoe in de gleuf van jouw pion. Daarna is jouw beurt voorbij, en is de volgende speler aan de beurt.

2 Een meelzak naar huis dragen

Als je met een meelzak een hoekveld bereikt, dan heb je hem veilig thuis gebracht.

De overvloedige gegooide ogen vervallen.

Leg de volle meelzak voor je neer, en stop een lege meelzak in de vrije gleuf van het speelveld. Daarna is jouw beurt voorbij, en is de volgende speler aan de beurt.

Het spook !

Je hebt aan het molenwiel gedraaid en het spook heeft je bang gemaakt?

Plaats de pionnen die omhoog sprongen terug op jouw hoekveld, en stop de geladen meelzakken terug in de gleuven van het speelveld. Daarna is jouw beurt voorbij, en is de volgende speler aan de beurt.

Tip:

Als je tijdens het draaien van het molenwiel goed kijkt, dan zie je de spoken dwalen!

„Kijk steeds weer naar de spoken, pas op, of je wordt bedrogen...!“

Einde van het spel

Wie er als eerste in slaagt drie volle meelzakken naar zijn hoekveld te brengen, wint het spel!

„Ik ben niet bang, oude spookgeest, vandaag ben ik je de baas geweest!“