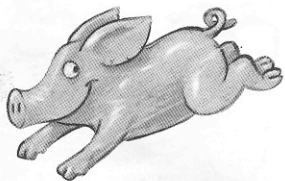


Varkens- Race



Ravensburger® spel nr. 23 060 0

De slimme varkenswedstrijd
voor 2 tot 4 spelers van 7 - 99 jaar.

Auteur: Christine Welz
Illustratie: Bengt Fosshag
Design: Ravensburger

Inhoud:

4 varkens in de kleuren rood, blauw, geel en groen
24 varkenskaarten
spelregels

Vorbereiding:

De vier varkens worden in willekeurige volgorde achter elkaar opgesteld en de varkenskaarten moeten voor het eerste spel voorzichtig uit de stanskaarten worden gehaald. Vervolgens worden de kaarten geschud en onder de spelers verdeeld. Ieder legt zijn kaarten open op tafel.

Doel van het spel

is de varkens in de juiste volgorde van de varkenskaarten te krijgen en als eerste zijn kaarten kwijt te raken.

Zo springen de varkens:

De jongste speler begint. Als een speler aan de beurt is, heeft hij drie mogelijkheden. Per beurt mag maar een van de mogelijkheden worden toegepast.

1. De speler zet een varken van plaats 2, 3 of 4 op de eerste plaats en schuift de andere varkens op, zodat alle vier na elke speelbeurt steeds weer pal achter elkaar staan. Als de volgorde van de eerste drie varkens overeenkomt met die op een van zijn varkenskaarten, dan mag de speler deze kaart afleggen. Op deze manier kan hij maximaal drie keer zetten en maximaal drie kaarten afleggen. Dan is de beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.
2. Twee varkens wisselen van plaats, bijvoorbeeld varken 2 en 4. Komt de volgorde nu overeen met die van een kaart dan mag de speler die kaart afleggen. Zijn beurt is daarna automatisch voorbij en de volgende speler is aan de beurt.
3. Alle varkens veranderen hun looprichting en worden omgedraaid. Nu staat varken 4 aan kop. Komt deze combinatie overeen met die van een van z'n kaarten dan geldt hetzelfde als bij varkensruil - hij legt een kaart weg en de volgende speler is aan de beurt.

Een van de mogelijkheden moet altijd uitgevoerd worden, zelfs als daardoor geen bruikbare kleurencombinatie ontstaat. Dan heeft de speler geen geluk gehad en lukt het hopelijk de volgende keer beter.

Mocht het zo zijn, dat door varkensruil of verandering van de looprichting, er een combinatie ontstaat, die de volgende speler heeft, dan is dat voor hem geen winstpunt. De volgende regel geldt namelijk altijd: eerst de varkens verzetten en - wanneer mogelijk - dan pas de kaart met de ontstane kleurencombinatie wegleggen.

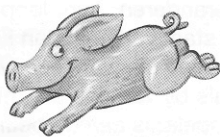
Einde van het spel:

Wanneer een speler alle varkenskaarten heeft afgelegd, is het spel uit.

Extra spelregel voor gevorderden:

In de bovengenoemde spelregels gaat het steeds om een kleurencombinatie van de eerste drie varkens. Als variant kunnen jullie de kleurencombinatie van varken 2 en varken 4 nemen. Hier gelden dezelfde zetmogelijkheden als in de oorspronkelijke spelregels.

© 1997 Ravensburger Spieleverlag



**Ravensburger B.V. · Postbus 289
Neonweg 2A · NL-3800 AG Amersfoort**

®

Ravensburger

221711