

**OOK  
VERKRIJGBAAR**



**COLOFON**

Uitgeverij/Producent: King Entertainment, Zaandam  
Ontwerp: Villa Grafica, Diemen  
Productie: Nederlandse Spellenfabriek, Medemblik  
©2016 E.A. Groeneveld  
©2016 King Entertainment

# Oudhollands Paardenrace & Slangen en ladders

**Spelgegevens**

Aantal spelers: 2 tot 6

Leeftijd: 6+

Auteur en spelontwikkelaar: Enrico Groeneveld

**Inhoud**

1 dubbelzijdig speelbord

2 dobbelstenen

6 houten pionnen

Spelregelboekje

**Doel van het spel**

Deze twee spelklassiekers zijn ideaal om met de hele familie te spelen. Slim dobbelen en een beetje geluk maken het spel extra spannend.

De spellen zijn voorzien van authentieke tekeningen die de spellen hun extra charme geven. Bij het 'oud-Hollandse paardenrace' spel heb je als doel om als eerste bij de finish te komen. Wie is de beste en snelste jockey? Bij het 'Slangen en ladders' spel moet je als eerste bij de overkant komen. Dus pak de dobbelstenen bij de hand en dobbel jezelf naar de andere kant! Maar pas op voor de vakjes met de gekleurde cijfers, ze kunnen in je voordeel werken en je verder omhoog laten gaan of in je nadeel en je laten zakken naar beneden.



## OUD-HOLLANDSE PAARDENRACE

Alleen de beste jockey's en degene die het slimste dobbelt, kan dit spel winnen. Door het juiste aantal ogen te gooien gaan jij en je paard zo snel mogelijk de finish tegemoet. Het aantal ogen bepaalt hoeveel stappen je op het speelbord vooruit mag gaan. Dus des te hoger je gooit, des te sneller je rent! Of je moet vaak 3 gooien, want dan mag je nog een keer gooien. Jij en je paard starten de eerste ronde op de binnenste cirkel. Daarna spoor je je paard aan om keihard over de buitenste cirkel richting de finish te rennen. Maar let op! Tijdens deze race komen jockey en paard allemaal hindernissen tegen, die deze wedstrijd extra moeilijk maken. Zelfs vlak voor de eindstreep kan 1 verkeerde misstap je de overwinning kosten!

### Vorbereiding

Leg het speelbord met de afbeelding van de renbaan naar boven. Zet de 6 pionnen op het speelbord. Deze 6 pionnen staan voor de 6 paarden met hun jockey's. Elke race doen er 6 paarden mee. Wanneer er minder dan 6 spelers meedoen, moeten de spelers met meer dan 1 paard racen.

### Klaar voor de start?

Degene die het hoogst aantal ogen gooit, mag als eerste beginnen en start dus met een kleine voorsprong op de andere paarden. Daarna zijn de andere spelers één voor één aan de beurt (je draait met de klok mee). Het aantal ogen dat je met de dobbelsteen gooit, is het aantal velden dat je op het speelbord vooruit mag gaan.

### Betekeningen van de cijfers op het speelbord

De cijfers van de binnenste cirkel slaan op de hindernissen van de eerste ronde en de cijfers van de buitenste cirkels slaan op de tweede ronde.

## OMSCHRIJVING VAN ALLE HINDERNISSEN

Tijdens deze bloedstollende race kom je verschillende hindernissen tegen. Hieronder staat de uitleg van de verschillende hindernissen.

### Nummers 4 en 44:

Jij en je paard hadden te weinig snelheid om de hindernis te nemen. Je moet 4 plaatsen terug. Bij de volgende beurt mag je het nog een keer proberen.

### Nummers 8 en 48:

Jullie sprongen over de muur. Helaas kwam je paard in de sloot terecht. Sla daarom een beurt over, zodat jullie even bij kunnen komen.

### Nummers 14 en 54:

Vlak voor de finish weigert je paard om deze te nemen. Om je paard te kalmeren moet je 5 plaatsen terug.

### Nummers 21 en 61:

De baan is op dit punt erg modderig. Daardoor kunnen jij en je paard nog maar moeilijk vooruit komen. Dat betekent dat jullie bij de volgende beurt op halve snelheid rennen. Het aantal ogen dat je gooit, wordt gedeeld door 2.

### Nummers 25 en 65

Koppig blijft je paard voor de hindernis staan. Voor straf moet je 2 beurten overslaan.

### Nummers 28 en 68

Wat jammer! Je hebt tijdens de sprong de paal eraf gestoten. Voor straf moet je terug naar de plaats waarop je stond voordat je de sprong nam. (dus in principe blijf je op veld staan, waarop je in het begin van deze beurt stond)

### Nummers 34 en 74

Vlak voor het einde van deze ronde maakt het paard een mistap. Waarschijnlijk is hij geblesseerd! Gebeurt dit in de eerste ronde dan moet je wachten totdat alle andere paarden je gepasseerd zijn. Maar als dit in de tweede ronde gebeurt dan is je paard kreupel en doe je niet meer mee!

### De winnaar

De speler die als eerste met één of meerdere van zijn paarden over de finish rent, is de winnaar van de race! En mag de eretribune betreden om zijn prijs in ontvangst te nemen.

## SLANGEN EN LADDERS

### Spelvoorbereiding:

Het spel wordt gespeeld met het tweede speelbord, te vinden aan de achterkant van het oud-Hollandse Paardenrace. Aan dit spel kunnen maximaal zes spelers deelnemen. Elke speler mag een houten pion kiezen in zijn of haar favoriete kleur. Zet alle pionnen op veld 1.

### Hoe wordt het spel gespeeld?

Welkom bij het circus, we gaan nu een spel spelen met Clown Kingo en zijn circusdieren. Wie het hoogste aantal ogen met de dobbelsteen gooit, begint! Deze speler mag nogmaals gooien en gaat zoveel plaatsen vooruit als er ogen zijn gegooid. Dan volgen de andere spelers.

### Van zwarte naar rode cijfers

Bij de zwarte cijfers moet je goed opletten; dan kunnen er allerlei leuke en spannende dingen gebeuren! Als deze leuke dingen gebeuren, gaat je pion altijd omhoog van zwarte cijfers naar rode cijfers.

### Enkele voorbeelden van rode naar zwarte velden:

Veld 15: hier ga je met de circuspoedel van veld 15 omhoog naar veld 61.  
Veld 47: hier gaat je pion met een pistoolschot van de olifant van veld 47 naar maar liefst veld 113.

### Van lichtblauwe naar gele cijfers

Bij de lichtblauwe cijfers moet je ook goed opletten omdat dan allerlei rare en ongewone dingen kunnen gebeuren. Als deze rare dingen zich voordoen, zakt je pion altijd omlaag van lichtblauwe cijfers naar gele cijfers!

### Enkele voorbeelden van lichtblauwe naar gele velden:

Veld 101: hier gaat je pion met het aapje van veld 101 omlaag naar veld 82.  
Veld 104: hier gaat je pion via de wijsvinger van de clown van veld 104 omlaag naar de handschoen op veld 52.

### De witte cijfer velden

Op deze velden ben je veilig in het circus en gaat je beurt naar de volgende speler.

### De winnaar

De speler, die het eerste het gehele circus heeft gezien en Nr.100 bereikt, is **de winnaar!**