

---

Naar het “eigen huis”

Iedere speler probeert als eerste alle 3 pionnen naar zijn “eigen huis” te brengen. Elke pion moet de hele baan éénmaal rond lopen. Zou men na de hele baan rond te hebben gelopen met een bepaalde worp zijn startpunt passeren, dan mag men zijn “eigen huis” binnengaan (In de richting van de de kromme lijn) tenminste als men met deze worp één van die plaatjes geworpen heeft die in zijn “eigen huis” staan afgebeeld. Is dit niet het geval, dan loopt men met een andere pion of men laat de beurt voorbij gaan.

---

Opmerkingen



1. Degene die een huisje heeft gegooid mag telkens kiezen: of een pion van één van de cirkels op het starthuisje zetten en nogmaals gooien, of één van zijn pionnen die al op het pad staan naar het eerstvolgende huisje brengen en nogmaals gooien. (Huisje gooien is een soort bonus waarbij je nogmaals mag gooien!).
2. Degene die nog geen enkele keer een huisje heeft gegooid mag dus ook niet van de cirkels vertrekken.
3. Degene die al op het pad staat met een of meerdere pionnen en gooit een beestje, een bloempje, een appeltje, een autootje of een boompje loopt naar de eerst volgende afbeelding die gelijk is aan de gegooid afbeelding.
4. Komen er meerdere spelers op dezelfde plaats, geen paniek. Dit mag in dit spel.
5. Iedere speler mag per beurt één keer gooien (alleen degene die een huisje heeft gegooid mag nog een keer gooien).

---

Einde van het spel

Als één van de spelers al zijn pionnen in zijn “eigen huis” heeft weten te brengen.

---

Winnaar

Degene die het eerst al zijn pionnen in het “eigen huis” heeft staan is winnaar.

---

Nieuwe ronde

Alle pionnen worden op de daarvoor bestemde cirkels geplaatst en de spelers wisselen van kleur en “eigen huis” en het spel kan weer opnieuw beginnen.

---

Voor grote spelers

Het spel wordt gespeeld als beschreven: alleen mag er nu op elk plaatje maar één pion staan. Komt er nog een andere speler op hetzelfde plaatje, dan moet de eerste eraf en zijn pion terug plaatsen op één van zijn cirkels.