

Kimble

Met Klic-klac Dobbelsteen

Inhoud van het spel:

1 spelbord, 16 pionnen (4 rode, 4 blauwe, 4 gele en 4 groene),
 16 kartonnen figuurtjes, 1 Kimble-dobbelsteen.

Doel van het spel:

Met de 4 pionnen rond het spelbord gaan en ze als eerste verzamelen op jouw aankomstlijn. Tijdens het hele spel moet elke speler ook proberen de pionnen van zijn tegenstanders terug naar hun vertrekpunt te sturen.

Voorbereiding van het spel:

Haal de figuurtjes uit het karton. Pak 4 houdertjes van dezelfde kleur en 4 kartonnen figuurtjes met dezelfde achtergrondkleur. Plaats nu de figuurtjes op de houdertjes. Elke speler plaats zijn 4 pionnen op het 'huis'-vakje met dezelfde kleur. Indien je met twee speelt, kan je elk met 2 kleuren spelen. Elke speler duwt op de Kimble-dobbelsteen, de speler met het hoogste getal begint. Wanneer tijdens het spel een speler een '6' heeft, mag hij nog eens spelen.

Verloop van het spel:

De eerste speler duwt op de Kimble-dobbelsteen. Indien hij een '6' heeft, mag hij met zijn eerste pion uitkomen en deze op het 'start'-vakje plaatsen. Hij mag verder spelen. Indien hij geen '6' werpt, is de speler die links van hem zit aan de beurt.

Schema A: de pionnen worden steeds in wijzerszin verplaatst en alle vakjes worden geteld, of er nu wel of geen pion op staat.

Schema B: indien een pion terechtkomt op een vakje waar al een pion staat, wordt deze laatste teruggestuurd naar zijn 'huis'-vakje en moet hij helemaal opnieuw beginnen.

Indien op jouw 'start'-vakje een pion van een tegenstander staat en je hebt een '6', mag je met één van jouw pionnen uitkomen en de pion van je tegenstander terugsturen naar zijn eigen 'huis'-vakje. Je mag een beurt overslaan als je je pionnen liever laat staan omdat dit beter uitkomt.

Nadat men één keer rond het spelbord gegaan is, moet elke pion op de aankomstlijn in de kleur van de speler staan op de posities 1, 2, 3 en 4. Indien een speler één van zijn pionnen op vakje 1 heeft staan en hij heeft een '3' met de dobbelsteen, mag hij zijn pion verplaatsen tot vakje 4 op zijn aankomstlijn.

Schema C: indien op de vakjes 1, 2 en 4 al een pion staat en de laatste pion staat op vakje X, dan moet de speler een '3' hebben om zijn pion op vakje 3 te mogen plaatsen.

Einde van het spel en winnaar:

De winnaar is de speler die als eerste zijn 4 pionnen plaatst op zijn aankomstlijn. Het spel gaat verder totdat men weet wie als tweede en als derde eindigen.

VEEL GELUK!

