

# K3 dromenvanger

## Doel van het spel

Kies jouw favoriete K3'tje en breng de bijhorende pionnen zo snel mogelijk naar het midden. Kijk wel uit voor de andere spelers, want zij zullen er alles aan doen om jouw pionnen te vangen! Wie als eerste al zijn pionnen bij de aankomst krijgt, wint dit spel!

## Dit doe je eerst

Elke speler kiest een K3'tje en neemt de vier pionnen van die K3-meid. Plaats de pionnen rond de grote afbeelding van het K3'tje dat bij je pionnen hoort. Dit is de startzone. Leg de twee dobbelstenen naast het bord. Je bent nu helemaal klaar om te beginnen!

## Twee dobbelstenen

Dit spel wordt gespeeld met twee dobbelstenen!

- + Er is een gewone dobbelsteen met ogen. De worp van deze dobbelsteen bepaalt hoeveel vakjes jouw pion mag of moet verplaatsen. Deze dobbelsteen bepaalt ook of je een pion in het spel mag brengen. Je leest hier verder in deze spelregels meer over.
- + Er is ook een dobbelsteen met kleuren. Op deze kleurendobbelsteen staan 5 muntgroene vlakken en 1 lila vlak. Wanneer je muntgroen gooit, mag je een van jouw pionnen naar voor verplaatsen volgens het aantal ogen dat je gooid met de gewone dobbelsteen. Wanneer je lila werpt, heb je pech.



Je moet een van jouw pionnen achteruit verplaatsen volgens het aantal ogen dat je gooid met de gewone dobbelsteen.

Enkele voorbeeldjes:

- ✦ Je gooit muntgroen en 4: je mag 1 van jouw pionnen 4 vakjes vooruit verplaatsen.
- ✦ Je gooit lila en 2: je moet 1 van jouw pionnen 2 vakjes achteruit verplaatsen.

Wanneer je geen pionnen in het spel hebt, kan je uiteraard geen pionnen verplaatsen. Een pion kan ook nooit verder terugstappen dan zijn eigen startvak. Stel dat je 4 vakjes verwijderd bent van je eigen startvak en je moet 5 vakjes achteruit gaan, dan stap je terug naar je startvak en stop je daar. De overblijvende stap hoeft je niet meer te zetten. Verder in deze spelregels lees je hier meer over.

### Wie begint?

De spelers gooien om beurt met de gewone dobbelsteen. Wie de hoogste worp heeft, mag beginnen. Wanneer twee of meer spelers dezelfde hoogste worp hebben, doen deze spelers een onderling duel en gooien ze nog een keer tot er een winnaar is.

Daarna wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok.

### Een zes? Dan mag je starben!



Je moet een 6 gooien om een pion in het spel te brengen. De kleur die je daarbij gooit, is niet belangrijk. Gooi je een 6, dan mag je 1 van jouw pionnen uit jouw startzone op jouw startvakje plaatsen. Het startvakje is het gekleurde vakje net naast de startzone. De worp van de kleurendobbelsteen telt nu even niet mee.

Zolang je geen 6 gooit, kan je dus geen pion in het spel brengen!

Omdat je een 6 gooid, mag je meteen nog eens gooien met beide dobbelstenen. De kleurendobbelsteen doet nu dus weer mee.

Je mag de pion die je net in het spel bracht nu verplaatsen volgens de worp van de dobbelstenen. Wanneer je nu lila gooit, hoeft je niet achteruit te stappen. Een pion kan immers nooit verder achteruit stappen dan zijn eigen startvakje.



Opgelet: er kan maar 1 pion op het startvakje staan! Zolang er een van jouw pionnen op jouw startvakje staat, kan je geen nieuwe pion in het spel brengen. Wanneer je een 6 gooit en er staat een pion van een andere speler op jouw startvakje, mag je die pion terugsturen naar zijn startzone en mag je die vervangen door jouw eigen pion.

### Je gooit weer een zes! Je mag nog eens gooien!

Wanneer je 1 of meerdere pionnen in het spel gebracht hebt, kan je telkens je een zes gooit kiezen:

- ✦ ofwel breng je een nieuwe pion in het spel wanneer je startvakje leeg is en je nog pionnen in je startzone hebt (en hou je voor die worp geen rekening met de kleurendobbelsteen). Omdat je een 6 gooid, mag je meteen nog eens gooien met de twee dobbelstenen en mag je een van je pionnen die al in het spel gebracht zijn verplaatsen volgens de worp van de dobbelstenen (en hou je dus rekening met de kleurendobbelsteen).
- ✦ ofwel verplaats je een van jouw pionnen zes vakjes vooruit of achteruit (afhankelijk van de worp met de kleurendobbelsteen). Omdat je een 6 gooid, mag je ook nu meteen nog eens gooien met de twee dobbelstenen en mag je weer een pion naar keuze verplaatsen. Zolang je een 6 gooit, blijf je aan de beurt en mag je elke keer opnieuw werpen met de twee dobbelstenen.

### Een spelbeurt

Wanneer je een of meer pionnen in het spel gebracht hebt, begint het spel pas echt.

De speler die aan de beurt is, gooit met de twee dobbelstenen en kijkt wat hij moet doen.

De gewone dobbelsteen, toont je hoeveel vakjes je een pion naar keuze mag verplaatsen. De kleurendobbelsteen toont je of je vooruit (je gooid muntgroen) of achteruit (je gooid lila) moet met die pion.

Pionnen worden steeds verplaatst volgens de wijzers van de klok.

Wanneer je bij het verplaatsen een pion van een tegenstander (of van jezelf) passeert, gebeurt er



niets. De gepasseerde pion blijft gewoon op zijn plaats staan. De beurt gaat daarna naar de volgende speler.

### Je landb op een andere pion!

Wanneer je terechtkomt op een vakje waar al een pion staat, vliegt die pion uit het spel en moet hij terug verplaatst worden naar de startzone van die pion. Met wat geluk speel je zo de pion van een tegenspeler weg maar met wat pech moet jouw eigen pion terug naar je eigen startzone. Om deze pion terug in het spel te brengen, zal je dus weer ó moeten werpen.

### De eindzone

Het is de bedoeling dat je jouw pionnen zo snel mogelijk naar de eindzone brengt. Wanneer je pion helemaal rond het bord gestapt is, mag hij de eindzone binnengaan.

Let wel op, je ziet op het bord dat er per kleur maar vier plaatsjes in de eindzone zijn! Je zal dus ook goed moeten werpen om alle pionnen een plaatsje te geven.

Je moet altijd het juiste aantal ogen werpen om een pion in de eindzone te kunnen plaatsen.

Als dat niet lukt, moet jouw pion wachten en moet je nog eens proberen in de volgende beurt. Hopelijk komt er ondertussen geen pion van een van jouw tegenspelers op jouw pion terecht want dan moet die terug naar de startzone! Oh nee!

### De winnaar

Wie als eerste al zijn pionnen een plaatsje in de eindzone kan geven wint dit spel!

### Spelregels voor kleine spelertjes

Om het spel eenvoudiger te maken, kan je toelaten dat twee of meer spelers op hetzelfde vakje staan. Wanneer je in deze versie van het spel dus terechtkomt op een vakje waar al een speler staat, gebeurt er verder niets. Er hoeft helemaal niemand terug naar zijn eigen startzone. Het spel is zo ook sneller gedaan.