

- **Charlie onder het zand:** Oh nee! Je bent uitgegleden. Wacht tot één van de andere speler je voorbij gaat. Ben jij de laatste? Dan moet je jouw volgende beurt overslaan.

### Wie heeft gewonnen?

De speler die als eerste op het vakje met het bord "strand" aankomt heeft gewonnen!



81537

Made by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands  
2017 Jumbodiset Group. All rights reserved.

[jumbo.eu](http://jumbo.eu)



**NL Waarschuwing:** Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen en gefabriceerd in Nederland.

Met deze aankoop steunt u



© 2017 Dromenjager BV  
[www.woezelenpip.com](http://www.woezelenpip.com)

# Woezel & Pip

## Op weg naar het strand

### Spelregels



**Woezel, Pip, Buurpoes en Charlie gaan een dagje naar het strand! De zon schijnt en ze hebben er allemaal heel veel zin in. Ze maken er een klein wedstrijdje van. Onderweg maken de vriendjes veel dingen mee; ze spelen in de zandbak, eten een ijsje met Wijze Varen, maar ze komen ook obstakels tegen. Wie van de vriendjes zal als eerste bij het strand aankomen?**

## Inhoud

- 1 Plastic Spinner
- 1 Speelbord (4 grote puzzelstukken en een ronde draaischijf)
- 4 Figuurtjes met plastic voetjes
- Spelregels

## Voordat je begint

De 4 puzzelstukken vormen het speelbord en moeten eerst in elkaar worden gepuzzeld. Duw de plastic draaipijl door het gat in het midden van het ronde draaischijf van het speelbord. Plaats dit in het midden van het speelbord. Haal vervolgens de figuurtjes uit de kartonnen raampjes en plaats ze elk op één van de plastic voetjes.

## Het doel van het spel

Ga samen met Woezel, Pip, Buurpoes en Charlie mee op reis en help jouw vriendje om als eerste bij het strand te komen.

## Zo speel je het spel:

Iedere speler kiest zijn favoriete Woezel & Pip figuurtje en zet het op het 'Start' vak aan het begin van het pad naast het huis van Woezel & Pip. De jongste speler begint door aan de spinner te draaien. Wacht tot de spinner tot stilstand is gekomen:

- **Springen:** Als de draaipijl op een vakje met de tekst "Springen" stopt, dan mag je doorspringen naar de volgende "Springen"-vakje op het bord. Als er geen "Springen"-vakje meer vóór je ligt, dan heb je pech en moet je een beurt overslaan.
- **Eén ster:** Ga een plaats vooruit.
- **Twee sterren:** Ga twee plaatsen vooruit.
- **Drie sterren:** Ga drie plaatsen vooruit.
- **Molletje:** Molletje heeft een kortere weg naar het strand gevonden. Zet jouw figuurtje op dezelfde plaats als de speler die aan kop gaat.

Pas op voor de speciale vakjes die je onderweg kunt tegenkomen. Land je op één van deze vakjes dan...

- **Strandbal:** Je bent je strandbal verloren! Ga drie plaatsen terug.
- **Schep met emmer:** Je hebt je schepje en je emmer op de grond laten vallen! Sla je volgende beurt over.