



Belemmering opheffen

- C. Bij **Gesloten overweg** – eerst Bomen gaan open opleggen, daarna een **Stap Op**-kaart, daarna verder spelen.
- Bij **Lekke band** – eerst **Rijwielhersteller** opleggen, daarna een **Stap Op**-kaart, daarna verder spelen.
 - Bij **Jeugdherberg** – slechts één **Stap Op**-kaart opleggen en daarna weer verder spelen.
 - Bij **Tegenwind** – een **Wind mee**-kaart opleggen, daarna als de **Stap Op**-kaart open ligt, mag men natuurlijk de **8** en **10** km – kaarten aanleggen.

Let op!

Ook hier geldt: slechts één kaart per beurt!

Op aflegstapel

D. Een speler, die geen van de bovengenoemde mogelijkheden A, B of C, kan of wil kiezen, moet één van zijn kaarten, de minst bruikbare daarvan, open op de aflegstapel leggen.

Voorbeeld zie fig.

Speler 3 kan alle **Km**-kaarten wegleggen die voor de tocht nodig zijn. Speler 1 daarentegen moet op zijn beurt eerst een **Rijwielhersteller** en daarna een **Stap Op**-kaart neerleggen, voor hij 5 of 6 km mag fietsen en bovendien nog een **Wind mee**-kaart om de 8 of 10 km weg te leggen.

Bank leeg

Is de bank geheel leeg, dan worden alle **voortgangskarten** en **belemmeringskaarten**, met uitzondering van de bovenliggende kaarten en de aangelegde **Km**-kaarten van alle spelers, samen met de aflegstapel, verzameld en goed geschud. Deze kaarten vormen nu de nieuwe bank.

Winnaar

De speler/partij die het eerste de omschreven tochten en totaal 100 km heeft gemaakt, wint het spel.

Volgende ronde

Alle kaarten worden opnieuw geschud. De linker buurman van de gever uit het vorige spel begint.

Tip/score

De winnende partij noteert het aantal km dat de andere partij is achtergebleven als winst, of Bij 3 partijen noteert iedere verliezende partij de achterstand aan het eind van de tocht als eigen verlies.

Tactiek

Leg zo snel mogelijk de **Wind mee**-kaarten (8 en 10 km) aan. Door ervaring leert men de juiste balans kennen tussen **voortgangskarten**, **belemmeringskaarten** en **km**-kaarten.

En nu op weg...



#70604



© Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR HATTEM.
Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden
Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Verstikkingsgevaar.
Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken.
Made in EU. Helpdesk?!...Ga niet terug naar de winkel, maar bel ons rechtstreeks!
Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030. www.goliathgames.nl

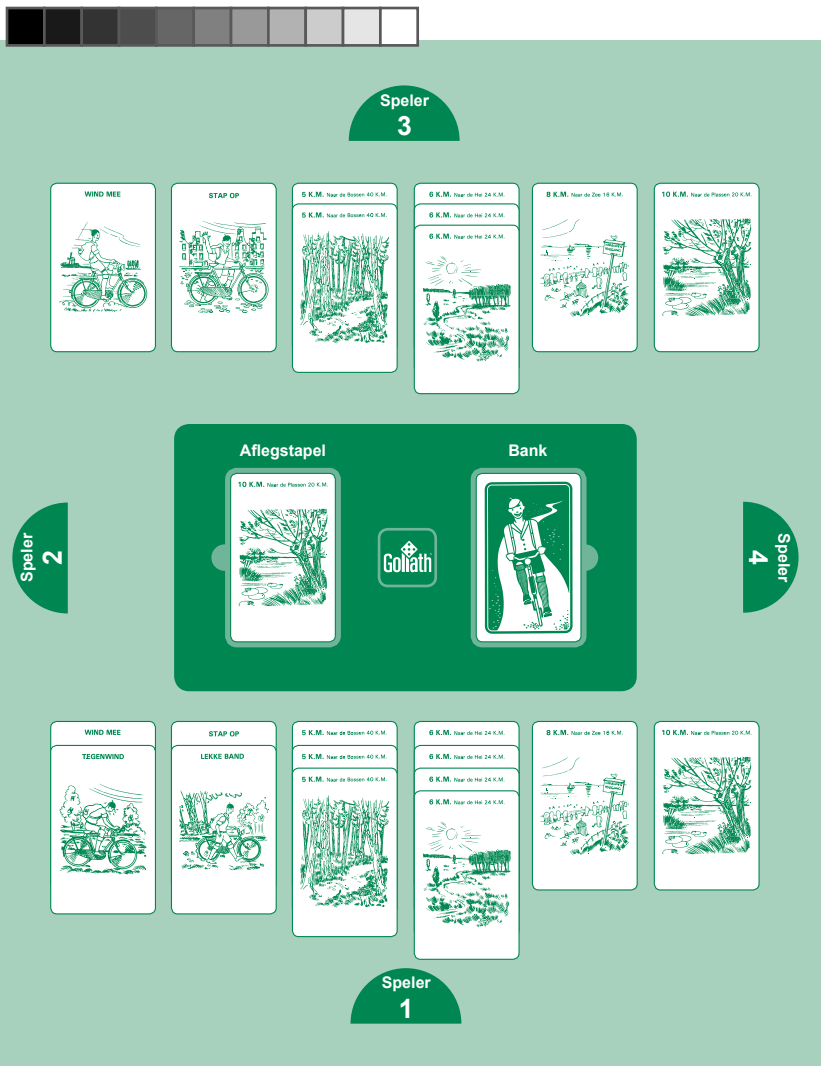


Het meer dan 60 jaar jonge spel is nog altijd even populair!

STAP OP is een gezelschapsspel, waarbij spelers in clubjes of alleen een viertal fietstochten van tezamen 100 km maken. Zij trachten niet alleen zo spoedig mogelijk hun 100 km af te leggen en de moeilijkheden te overwinnen, maar proberen tegelijkertijd hun tegenstander(s) in hun voortgang te belemmeren.

#70604





Doel

Als eerste 100 km af te leggen in 4 verschillende tochten. De 4 verschillende tochten worden met kaarten als volgt gereden:

- 40 km naar de bossen door:**
8 kaarten van 5 km 8 x 5 = 40 km
- 24 kaarten naar de hei door:**
4 kaarten van 6 km 4 x 6 = 24 km
- 16 km naar de zee door:**
2 kaarten van 8 km 2 x 8 = 16 km
- 20 km naar de plassen door:**
2 kaarten van 10 km 2 x 10 = 20 km
- Totaal** **100 km**

Voor

2 tot 6 spelers vanaf 6 jaar

Aantal spelers

- Met 2 of 3 spelers:** speelt ieder voor zich.
- Met 4 spelers:** spelen 1 en 3 samen als één partij tegen 2 en 4 als de andere partij (zie afbeelding).
- Met 5 spelers:** spelen 1 en 3 als partij tegen 2 en 4 als partij, terwijl 5 alleen speelt.
- Met 6 spelers:** spelen 1 en 4 als partij tegen 2 en 5 als partij, en 3 en 6 als derde partij; of als 1, 3 en 5 als partij en 2, 4 en 6 als partij.

Inhoud

Het spel bestaat uit 99 kaarten als volgt:

Vooruitgangskaarten	belemmeringskaarten	km-kaarten
14 Stap op	2 Jeugdherberg	24 van 5 km
5 Wind mee	4 Tegenwind	12 van 6 km
8 Bomen gaan open	3 Gesloten overweg	8 van 8 km
8 Rijwielhersteller	3 Lekke band	8 van 10 km

Wie begint

De kaarten worden goed geschud. Iedere speler trekt een kaart, wie het eerst een **Stap Op**-kaart heeft, is de "gever". Trekken meerdere spelers een **Stap Op**-kaart, dan trekken zij opnieuw tot er één overblijft. Deze kaarten gaan terug in de stapel. Vervolgens geeft de gever linksom ieder 5 kaarten, één voor één en legt de resterende kaarten blind in het midden op tafel. Deze vormen de bank. De gever kan nu beginnen met spelen.

Spelbegin

Elke speler heeft nu 5 kaarten in de hand. Met de klok mee speelt nu elk op zijn beurt; eerst een kaart nemen van de bank en direct daarna een kaart wegleggen. Dit wegleggen kan op de volgende 4 manieren gebeuren;

- A. OP DE STAPELS VAN DE EIGEN PARTIJ - OM DE TOCHTEN UIT TE RIJDEN OF,**
- B. OP DE STAPELS VAN DE TEGEN PARTIJ – OM TE BELEMMEREN OF,**
- C. BOVEN OP DE BELEMMERINGSKAARTEN – OM BELEMMERINGEN OP TE HEFFEN OF,**
- D. OPEN OP DE AFLEGSTAPEL INDIEN MEN A, B OF C NIET HEEFT GEKOZEN.**

Na het afleggen van een kaart is de beurt voorbij, de volgende speler gaat verder.

Tochten

uitrijden

A. Om de tochten te kunnen uitrijden moet iedere speler of partij een Stap op-kaart open voor zich hebben liggen om daarna kilometerkaarten te kunnen uitleggen. Open en rechts van de **Stap op**-kaart, komen de kaarten resp. **5** en **6** km te liggen (zie afbeelding). Om de **8** en **10** km kaarten uit te mogen leggen moet bovendien de kaart **Wind mee** open op tafel gelegd worden.

Let op!

- Per beurt mag slechts één kaart gelegd worden!
- De kilometerkaarten kunnen in iedere gewenste volgorde worden uitgespeeld, het is niet nodig eerst alle kaarten van één tocht te spelen.

Belemmering

B. Een speler kan op zijn beurt op de **Stap Op**- of op de **Wind mee**-kaart van de tegenpartij één van de volgende belemmeringskaarten leggen:
 - Op de **Stap Op**-kaart: **Gesloten overweg, Lekke band, Jeugdherberg**
 - Op de **Wind mee**-kaart: de **Tegenwind** leggen.

Let op!

Een speler die onder "belemmering" is, mag niet uitrijden maar wel de andere spelers belemmeren!