

# Das Große Pferderennen

Een klassiek bordspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 6 jaar.

## Inhoud:

- 4 x houten pionnen
- 1 x dobbelsteen
- 1 x spelbord
- spelhandleiding

## Doel van het spel:

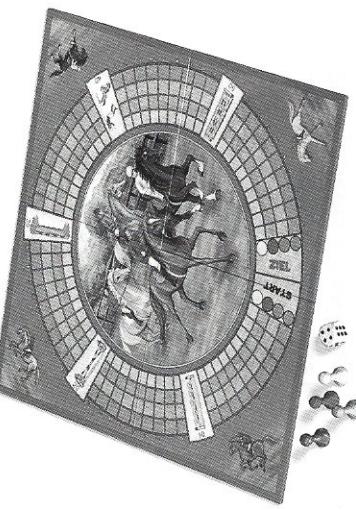
Wie als eerste met zijn of haar pion op het doelveld aankomt, wint het spel, en is de winnaar van de grote paardrennen.

## Spelverloop:

Het spellbord wordt goed bereikbaar voor aller spelers in het midden van de tafel gelegd. Bij het begin van het spel kiest iedere speler een pion, en plaatst hem op het startveld. Iedereen gooit één keer om de beurt. Wie het hoogste cijfer gooit, begint de ren en plaatst zijn of haar pion zoveel velden vooruit als er ogen geworpen werden. Vervolgens is de volgende speler in turwerkwijszinc aan de beurt: hij of zij gooit, en verplaatst de pion met het geworpen aantal ogen.

Op het spellbord zijn er enkele speciale velden. Indien een pion op een dergelijk veld komt, dan geldt het volgende:

## LA GRANDE COURSE DE CHEVAUX DE GROTE PAARDENREN



### Veld 10:

*Het paard van de ruiter vertrouwt de hindernis niet.  
De speler moet drie velden achteruit, en het opnieuw proberen in de volgende ronde.*

### Veld 20:

*Het paard van de ruiter maakt een supersprong. De speler mag als beloning drie velden vooruit zetten.*

### Veld 30:

*Het paard van de ruiter valt in de sloot.  
De speler mag als troost nogmaals gooien.*

### Veld 40:

*Het paard is gevallen, maar de ruiter is terug opgestegen. De speler moet één beurt overslaan.*

### Veld 50:

*De ruiter is bijzonder gemotiveerd, en zet de eindspurt in. De speler mag 5 velden vooruit zetten.*

### Het doelveld!

*De speler, die als eerste op dit veld komt, wint de grote paardrennen. Voor het bereiken van het spelveld moet het aantal ogen van de worp niet exact zijn. De overtuigende gegooide ogen vervallen.*



DE Spielanleitung FR Les règles du jeu NL Handleiding

# De grote paardenrennen

Een klassiek bordspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 6 jaar.

