



### Spelregels Groente/fruit-erger-je-niet

Elke speler kiest een kleur.

Zet de vier pionnen op de vier vakjes van dezelfde kleur aan de rand van het spelbord.

Wie het hoogst gooit mag beginnen. Om een pion op je startvakje te mogen plaatsen, moet je 6 gooien. Gooi je 6, dan mag je één pion van je kleur op je start- vakje plaatsen. Je moet meteen nog een keer gooien en de pion evenveel vakjes verzetten als je ogen hebt gegooid.

**Benoem wat er op het plaatje staat. Als het goed is, mag je blijven staan.**

**Als het fout is, ga je 2 vakjes terug.**

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Gooi je geen 6, dan gaat je beurt over en is een andere speler aan de beurt. Je hebt nu één pion in het spel. Gooi de dobbel- steen en verplaats je pion evenveel vakjes als je ogen hebt gegooid. Als je bij het verplaatsen van je pion pionnen van tegenstanders passeert, blijven deze gewoon staan. Je telt de vakjes mee in je beurt. Gooi je echter 6, dan mag je kiezen of je met die pion doorloopt of een nieuwe op je startvakje plaatst. Nu mag je nog een keer gooien en kiezen welke pion je verplaatst. Een pion slaan: Maar... als er op een vakje, waarop je uiteindelijk terechtkomt een ander speelfiguur staat, dan wordt deze pion geslagen en moet terug naar de vier vakjes in de hoek van het speel- bord. Die speler kan zijn pion weer in het spel brengen als hij 6 gooit als hij aan de beurt is. Als het je lukt een speelfiguur van een andere speler eraf te gooien, dan neem je een belangrijke voorsprong in het spel. Thuishonk: Om een pion thuis te brengen moet je op een leeg vakje van je thuishonk (a, b, c, d) komen. Is het vakje waarop je eindigt bezet, dan kan je de pion niet thuisbrengen. Gooi je meer ogen dan dat er vakjes over zijn, tel dan vanaf het einde terug. Eindig je dan weer op een bezet vakje, dan kun je je pion niet thuisbrengen. Ondertussen loop je de kans om door je medespelers van het bord geslagen te worden! De winnaar: De speler die als eerste zijn vier pionnen op de vier vakjes van zijn thuishonk heeft, is de winnaar.

