

Klaar? Af!

Spelitleg

- Dobbelsteen
- Piommen
- Stopwacht of kookwekker

Alle spelers kiezen een pion (bijvoorbeeld een muntstuk), verzamelen bij start en gooien om de beurt met de dobbelsteen. Degene die het hoogste aantal ogen gooit, mag de eerste worp doen, waarna hij zijn pion evenveel vakjes vooruitzet als dat hij ogen heeft gegooid. Speel met de klok mee. Spelers bepalen zelf welke route ze nemen bij het eerste stuk (1/6m 9) en voeren de opdrachten uit die bij de vakjes staan. Wie op een vakje komt waar de pion van een medespeler staat, gaat één vakje terug. Als daar al een pion staat, twee vakjes terug, enzovoort. Lukt het niet een opdracht te volbrengen, sla dan één beurt over. Afhankelijk van leeftijd/en/of fysieke gesteldheid) kunnen spelers ordening afspreken om bijvoorbeeld de duur en de aantallen te halveren. Om het spel te winnen, moet de speler bij de laatste worp precies het juiste aantal ogen gooien om de finish te bereiken. Wie te veel gooit, moet vanaf de finish terugvallen en de opdracht uitvoeren die daar dan staat.

