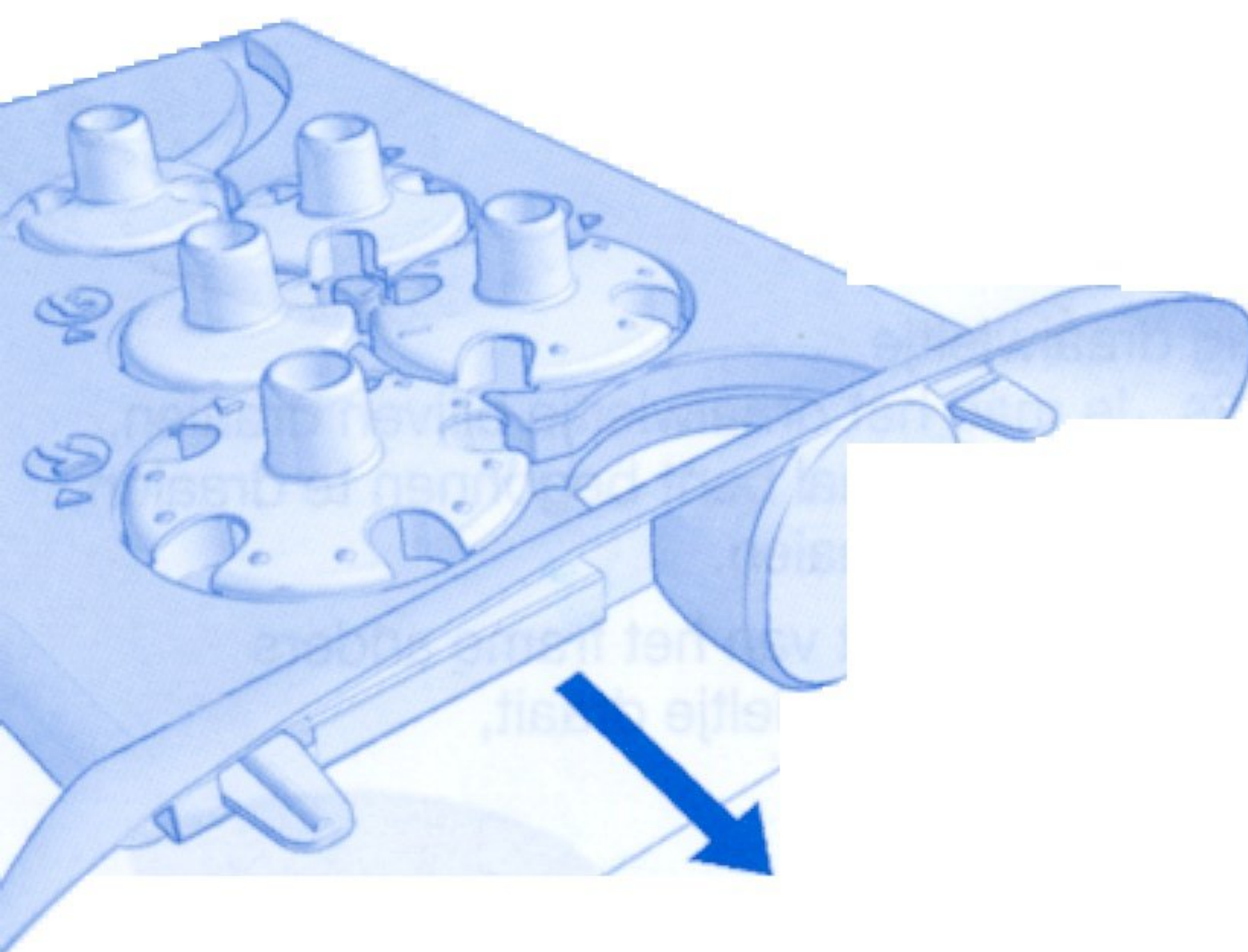


- Als je het spel met vijf fiches eenmaal onder de knie hebt, kun je het natuurlijk ook wel eens met tien fiches proberen! Vul allebei de gleufjes aan jouw kant van het frame met vijf fiches van één kleur – in de juiste volgorde, te beginnen met nummer 1. Tijdens het spelen mogen de kleuren van je fiches door elkaar in het bakje terecht komen, maar per kleur moeten ze wel in de juiste volgorde vallen.

- Als extra uitdaging kunnen de spelers de sets gekleurde fiches ook in willekeurige volgorde in de gleufjes van hun tegenstander laten glijden. Om te winnen moet je je eigen fiches in de juiste volgorde in het bakje laten vallen.



De winnaar

Je wint het spel als je als eerste al je fiches in de juiste volgorde in het bakje hebt laten vallen, of als je het voor elkaar krijgt dat een fiche van je tegenstander in de verkeerde volgorde valt.

Een lekker makkelijk spelletje (voor 2 spelers)

Kies twee sets gekleurde fiches en vul beide gleufjes aan jouw kant met de 10 fiches in willekeurige volgorde. Je mag als je aan de beurt bent nog steeds maar één draaiwielje draaien, maar je mag de wielletjes in één beurt zo vaak als je wilt met de klok mee en tegen de klok in draaien!

Als jij als eerste al je fiches in het bakje hebt liggen (in willekeurige volgorde), win je het spel!

Spel voor teams (voor 4 spelers)

Vorm twee teams van elk 2 spelers. De teams spelen om de beurt: eerst speler 1 van team A, dan speler 1 van team B, dan speler 2 van team A, enz. Teamgenoten mogen tijdens het spel overleggen.

Het spel opbergen

Doe alle fiches in de gleufjes. Maak het frame los uit de grondplaat en leg beide onderdelen in de doos.

Geleed

IEDERE DRAAI GEEFT EEN NIEUWE WENDING AAN HET SPEL!

MB
SPELLEN

079944704104

© 1999 Hasbro International Inc.
Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V.,
Postbus 3312, 3502 GH Utrecht.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,
Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.

Vanaf 7 jaar
2 - 4 spelers

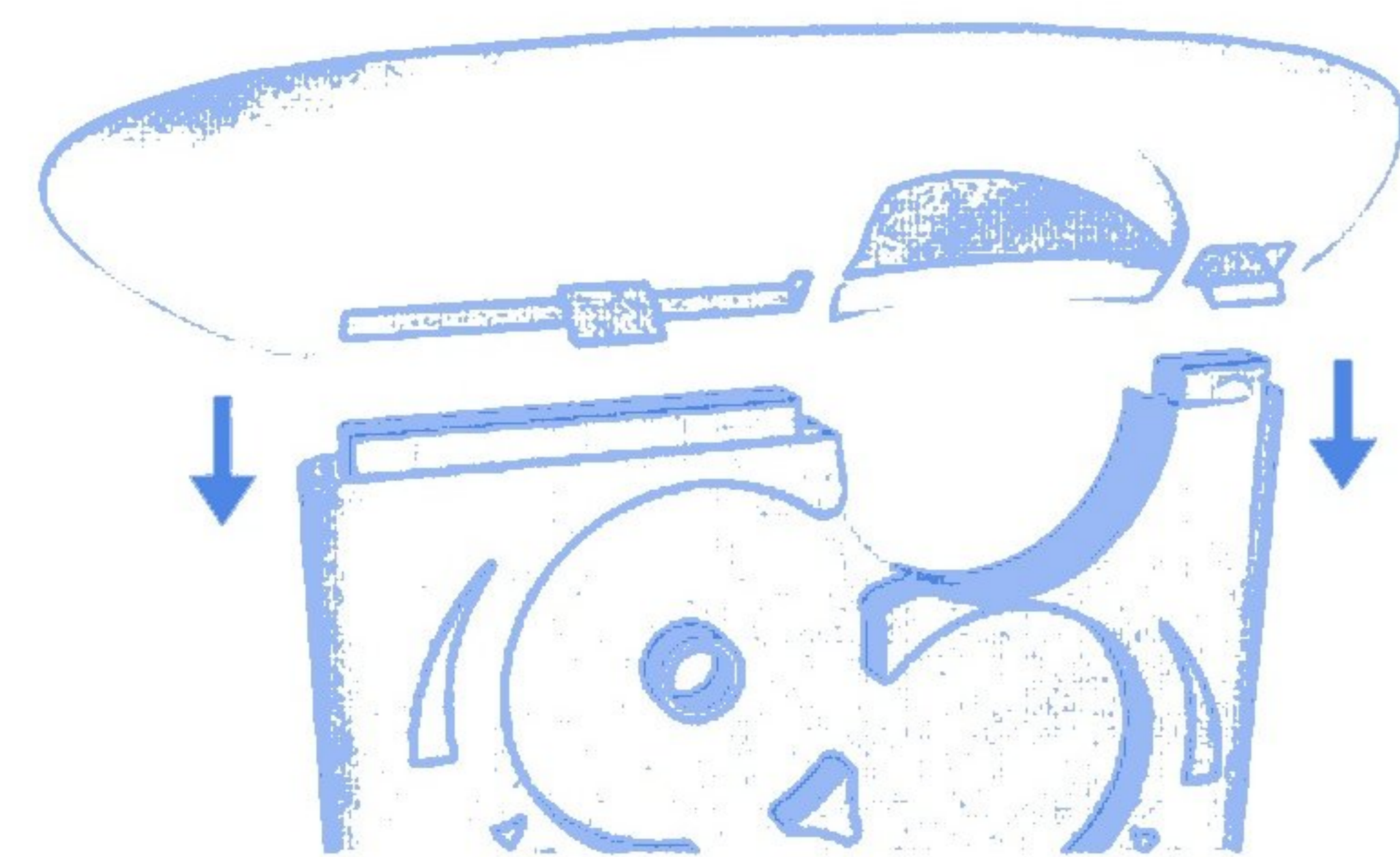
Inhoud: 1 frame, 1 grondplaat, 10 draaiwieltjes, 20 fiches in 4 kleuren (5 van iedere kleur), 1 klep, 2 kapjes.

Doel van het spel

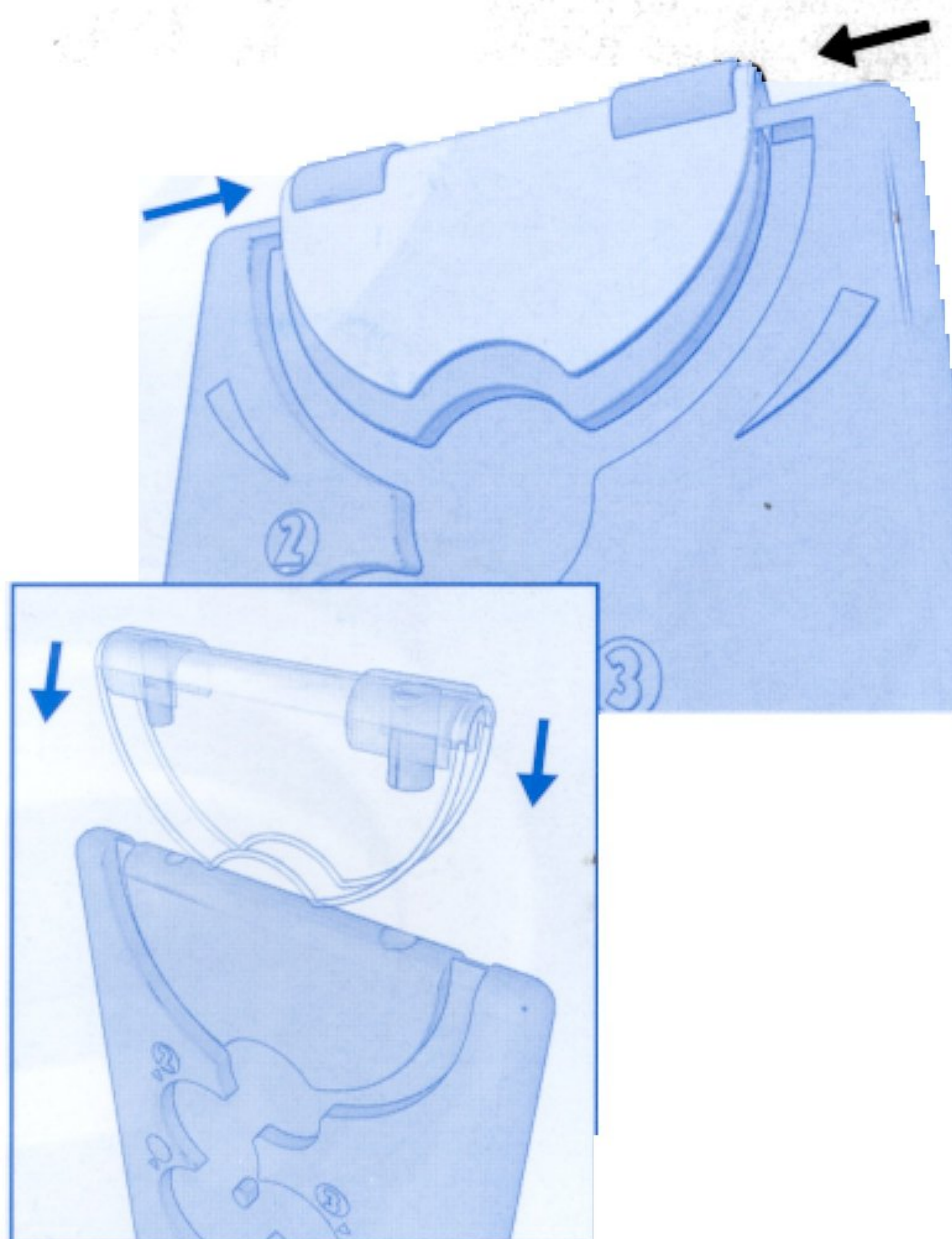
Als eerste speler al je fiches – in de juiste volgorde (1-2-3-4-5) – langs de draaiwieltjes naar beneden werken tot in het bakje van de grondplaat.

Vorbereiding

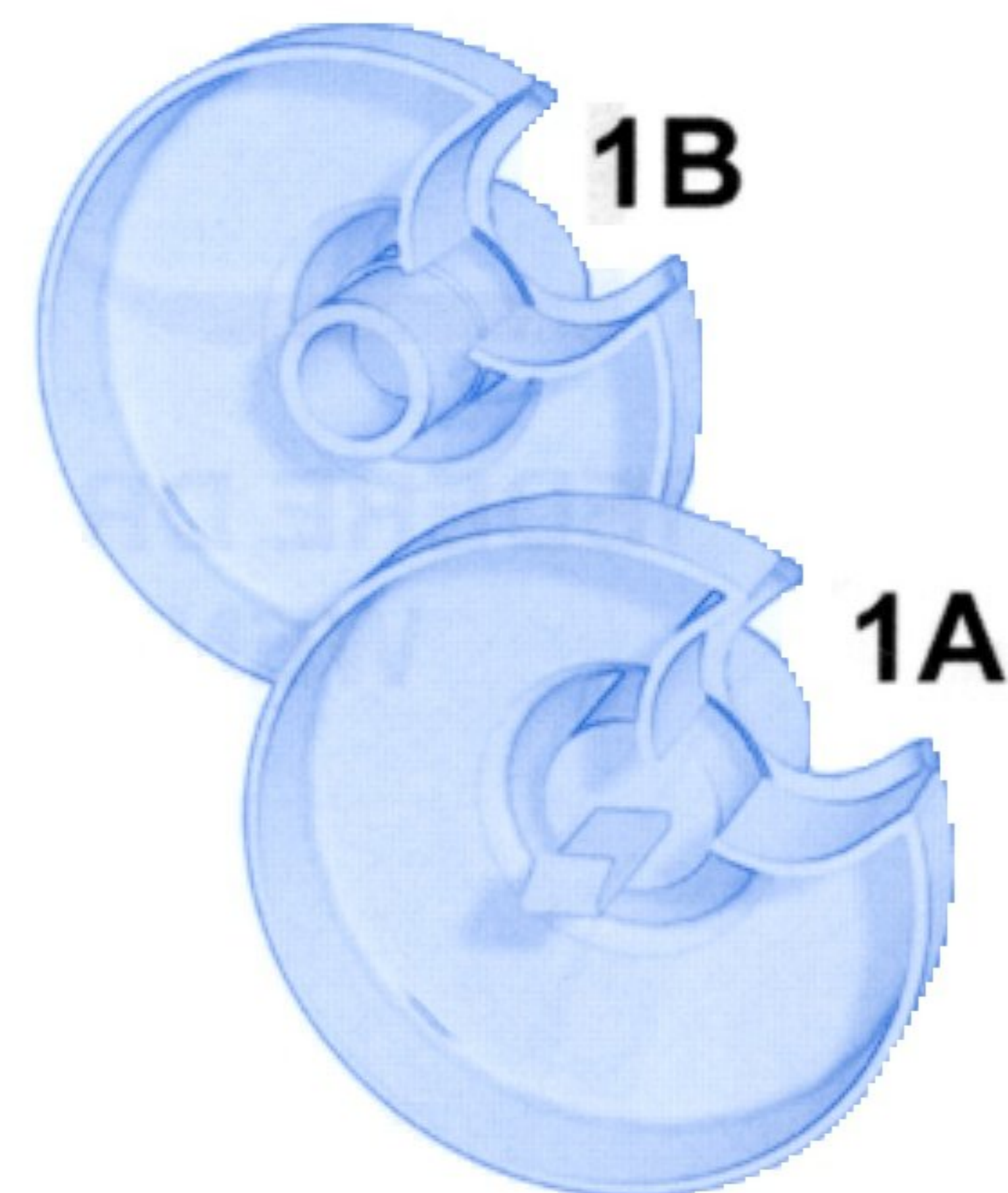
1. Bevestig de grondplaat zoals afgebeeld aan het frame.



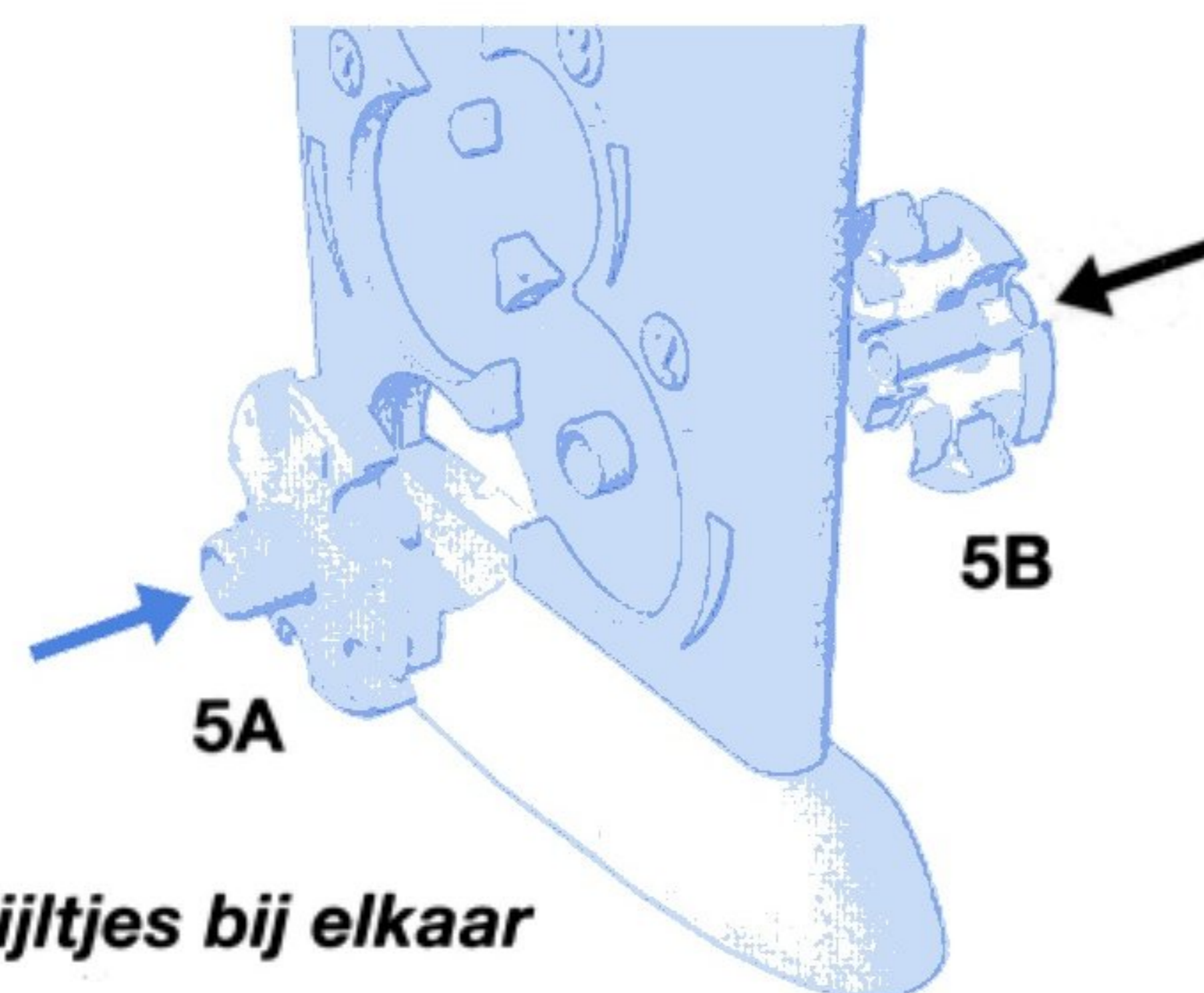
2. Schuif de twee rode kapjes op de gele klep en bevestig hem op het frame.



3. Zoek de draaiwieltjes van hetzelfde formaat bij elkaar. Elk stel wieltjes is aan de binnenkant genummerd: 1A, 1B, 2A, 2B, enz.



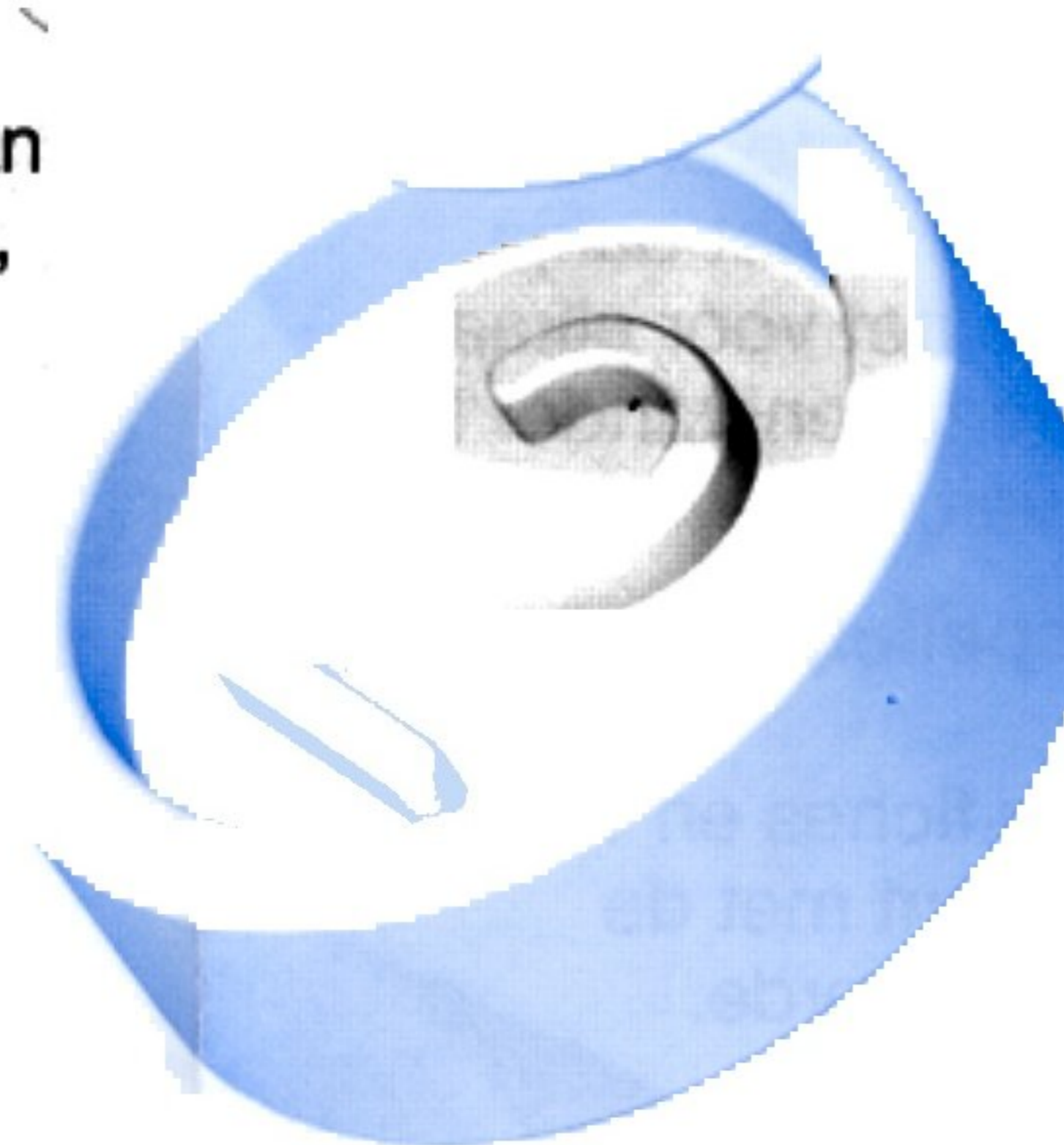
4. Druk draaiwieltje 5A in het gat van het frame waar 5A bij staat (zie afb.). Houd het pijltje op het draaiwieltje precies bij de pijl op het frame en houd het wieltje zo op z'n plaats. Pak nu 5B en zorg dat de pijltjes aan de andere kant van het frame op dezelfde manier bij elkaar staan, voordat je de twee wieltjes op elkaar klikt.



Pijltjes bij elkaar

Zet de andere vier draaiwieltjes op dezelfde manier in elkaar.

5. Maak tot slot alle fiches los (gebruik indien nodig een schaar).



Voordat het spel kan beginnen

1. Zet het spel tussen de beide spelers in – zodanig dat zij de kant van hun tegenstander niet kunnen zien.
2. Draai de wieltjes tot alle pijltjes op de wieltjes precies naar de pijltjes op het frame wijzen.
3. Beide spelers kiezen een kleur en nemen vijf fiches van die kleur. Zij vullen het linker gleufje aan hun kant van het frame met de fiches (in de juiste volgorde, te beginnen met nummer 1).
4. Schuif nu de kapjes bovenaan de gleufjes dicht. Je bent klaar voor Onderuit!

Het spel (voor 2 spelers)

1. Spreek af wie er mag beginnen.
2. Als je aan de beurt bent, draai je een willekeurig draaiwieltje langzaam zo ver als je wilt naar links of naar rechts. Je mag het draaiwieltje blijven draaien, ook als er een fiche in of uit het wieltje is gevallen. Als je eenmaal bent begonnen te draaien, mag je het draaiwieltje deze beurt alleen maar deze kant op draaien.

Denk eraan: de openingen in een wieltje zitten aan de ene kant van het frame anders gerangschikt dan aan de andere kant. Daarom kun je als je een wieltje draait, je tegenstander zonder dat je het weet helpen of hinderen – de openingen aan zijn/haar kant gaan tenslotte ook langs de openingen van andere wieltjes!

3. Je mag zelf kiezen in welk draaiwieltje je jouw fiches laat vallen. Dat kan bijvoorbeeld regelrecht van draaiwieltje 2 in draaiwieltje 4 – je hoeft niet eerst via draaiwieltje 3 te werken.
4. Je mag nooit het draaiwieltje draaien dat je tegenstander net heeft gebruikt. Als je het per ongeluk toch pakt en verdraait, dan moet je je volgende beurt overslaan.

Uitzondering: als je allerlaatste fiche draaiwieltje nummer 5 bereikt, mag je dit wieltje *wel* draaien, ook al heeft je tegenstander het net ook gebruikt.

5. Blijf zo doorspelen en probeer als eerste alle vijf je fiches in het bakje te laten vallen, maar denk aan de juiste volgorde: van 1 tot 5.

