

RINGEL RANGEL

Doel van het spel

Diegene die het minste aantal strafpunten behaalt, wint het spel.

Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler kiest een bepaalde kleur.
- ⇒ De 20 ballen worden verdekt (ondersteboven) gemengd en op het speelbord gelegd. Pas daarna worden de ballen omgekeerd.
- ⇒ De 24 schildpadden worden onafhankelijk van hun kleur gemengd en in twee stapels naast het speelbord gelegd.
- ⇒ Indien gewenst, kan het spel moeilijker gemaakt worden door 1 tot 3 boomstammen te gebruiken. Bij kleine spelers wordt er zonder de boomstammen gespeeld.

Spelverloop

- ⇒ De jongste speler begint het spel, de andere spelers volgen in uurwijzerzin. De eerste speler kiest een schildpad van één van de twee stapels en legt het op het overeenkomstig startpunt (silhouet in dezelfde kleur). Vervolgens tracht hij de schildpad naar het eindpunt van dezelfde kleur te bewegen. Als de startplaats bezet is door een schildpad of bal, moet de speler trachten om de hindernis voorzichtig met de schildpad weg te schuiven.
- ⇒ Het doel van de schildpad is de cirkel in het midden van het speelbord met dezelfde kleur. Een speler mag om het even welke weg daar naartoe volgen, maar de schildpad moet steeds volledig op het speelbord blijven. Andere schildpadden of ballen mogen opzij geduwd worden. Let op, objecten die van het speelbord geduwd worden, leveren strafpunten op. Zodra de schildpad het doelveld volledig bedekt, blijft hij daar liggen tot het einde van het spel. Dit betekent dat de volgende speler die deze kleur doelveld moet bereiken, deze schildpad eerst van het doelveld moet duwen. Vervolgens moet de volgende speler een schildpad nemen van een van de twee stapeltjes, enzovoort.
- ⇒ De schildpadden worden bewogen door ze met één vinger (wijs- of middelvinger) van bovenuit vooruit te duwen. Er mag tijdens de beweging geen ander object (schildpad, bal of boomstam) aangeraakt worden met de handen. Indien gewenst mag de speler met zijn andere hand het speelbord stabiliseren.
- ⇒ Telkens een speler tijdens zijn beurt één of meerdere ballen en/of schildpadden van het speelbord duwt, levert dit strafpunten op.
 - * **Per bal van een andere speler** ontvangt een speler **één strafpunt** en moet hij bovendien van de betrokken speler(s) zijn strafpuntenhoopje één schildpad nemen en deze bij zijn eigen strafpunten voegen. Als de andere speler geen schildpadden heeft bij zijn strafpunten, dan gaat het spel gewoon verder en behoudt de speler de vreemde bal(len). Een **bal** in de **eigen kleur** levert **geen strafpunten** op.
 - * **Elke schildpad** telt als **één strafpunt**.
- ⇒ Als een speler er in slaagt om zijn beweging van begin- tot eindpunt uit te voeren zonder één ander object van het speelbord te duwen, mag hij één bal van een vreemde kleur uit zijn strafpuntenhoopje nemen en dit terug ergens op het speelbord plaatsen. Er mag dan wel geen enkele andere figuur geraakt worden.

Einde van het spel

Het spel is ten einde zodra beide stapels schildpadden volledig uitgespeeld zijn. De strafpunten worden opgeteld en de speler met de minste wint het spel.