

# HET BORD SPEL BOEK



**SLANGEN EN LADDERS • MENS ERGER JE NIET  
DAMMEN • GANZENBORD**

De pagina's van dit boek zijn de speelborden – een slimme manier om deze geliefde klassiekers te bewaren! Verzamel je familie en vrienden. Zoek een leuke plek om te spelen. Kies een spel. Klaar? **GAME ON!**

## SPELREGELS

Zorg ervoor dat alle spelers de regels kennen voordat je begint. De instructies staan op de pagina naast het bordspel. Het duurt maar een paar minuten om ze door te nemen.

## UITNEEMBARE STUKKEN

Wip alle kartonnen delen die je nodig hebt met je vinger uit de linkerpagina. Duw ze weer terug als je klaar bent. Heb je een dobbelsteen nodig? Je vindt er vast een in de spelletjeskast of download een gratis app op je telefoon.

**WEES SLIM, STRATEGISCH EN GEDULDIG.**



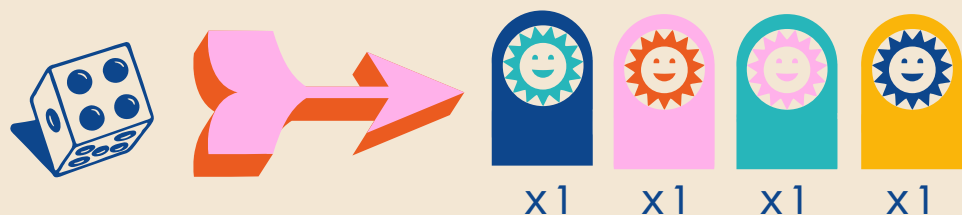
**VOOR ALLE LEEF-TIJDEN**

\* Dobbelsteen niet meegeleverd, zorg dus zelf voor een dobbelsteen.

2-4

SPELERS

# SLANGEN & LADDERS



## START

Alle spelers kiezen een pion en zetten die op het eerste vakje. Ga van start naar finish. Beklim de ladders, maar ontwijk de slangen!

## SPEL

Gooi om de beurt met de dobbelsteen om je pion te verplaatsen. Gooi je een 6? Gelukzak! Je blijft aan de beurt en mag nog eens gooien.

## PUUR GELUK

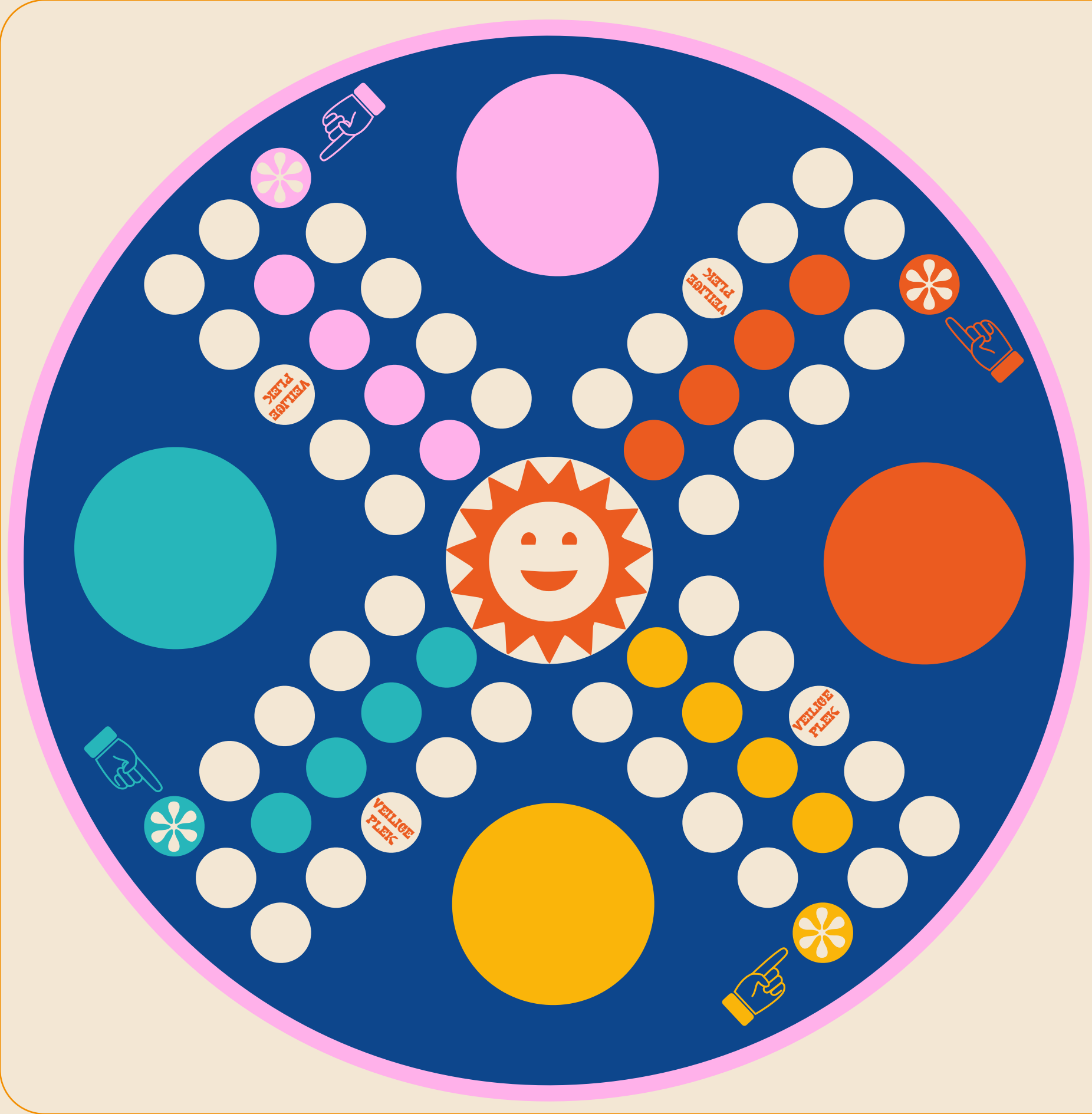
Ga omhoog via de ladder als je aan de onderkant belandt. Glij omlaag als je op een slangenkop terechtkomt.

**HET SPEL IS ONTSTAAN IN HET OUDE INDIA. DE VOORTGANG OP HET BORD VERTEGENWOORDIGT ONZE LEVENSREIS.**

NIET VEEL TIJD? GEBRUIK TWEE DOBBELSTENEN VOOR EEN KORTER SPELLETJE.

BEREIK ALS EERSTE HET VAKJE 100

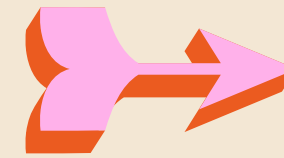
100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



# MENS ERGER JE NIET

2-4  
SPELERS

MENS ERGER JE NIET IS HET  
POPULAIRSTE SPEL TER WERELD.



x 4



x 4



x 4



x 4



BRENG  
ALS EERSTE  
JE PIONNEN  
NAAR  
DE ZON

## START

Alle spelers pakken 4 pionnen in hun favoriete kleur en zetten die in de bijbehorende cirkels. Breng al je pionnen naar de zon!

## RACE 'N' ROLL

Klaar voor de race? Gooi de dobbelsteen. Een 6? Zet een pion op het sterretje van jouw kleur op het speelbord. Gooi nog een keer en ga net zoveel vakjes vooruit als het aantal gegooide ogen. Speel met de klok mee.

## NAAR DE ZON

Verplaats je pionnen over het bord en breng ze één voor één binnen! Om op het thuishonk te komen, moet je precies het juiste aantal ogen gooien.

## EEN LEUKE TWIST

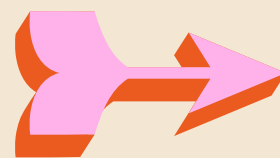
Sta een pion van de tegenstander door op hetzelfde vakje te belanden. Sta je op een veilige plek? Geen paniek. Niemand kan je van het bord af slaan.

OOK BEKEND  
ALS LUDO,  
HET LATIJNSE  
WOORD  
VOOR SPEL.

2

SPELERS

# DAMMEN



x 20

(Zie achterzijde schijven.)



x 20

## START

Verover alle schijven van je tegenstander of zet je tegenstander klem om te winnen! Leg 20 blauwe schijven op de eerste vier rijen. Doe hetzelfde met de gele schijven. Gebruik alleen de blauwe velden.

## JUISTE KLEUR

Kies blauw of geel. Blauw mag beginnen! Schuif je schijven naar voren: telkens één veld per beurt en altijd diagonaal.

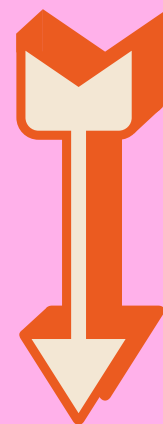
## SPRINGEN MAAR

Spring met je schijf schuin over een aangrenzend stuk van je tegenstander als het veld daarachter leeg is. Kun je in een beurt nog een schijf slaan? Slaan is verplicht. Grijp dus je kans en maak een dubbele of driedubbele sprong! Je mag zowel vóór- als achteruit slaan.

## DAM

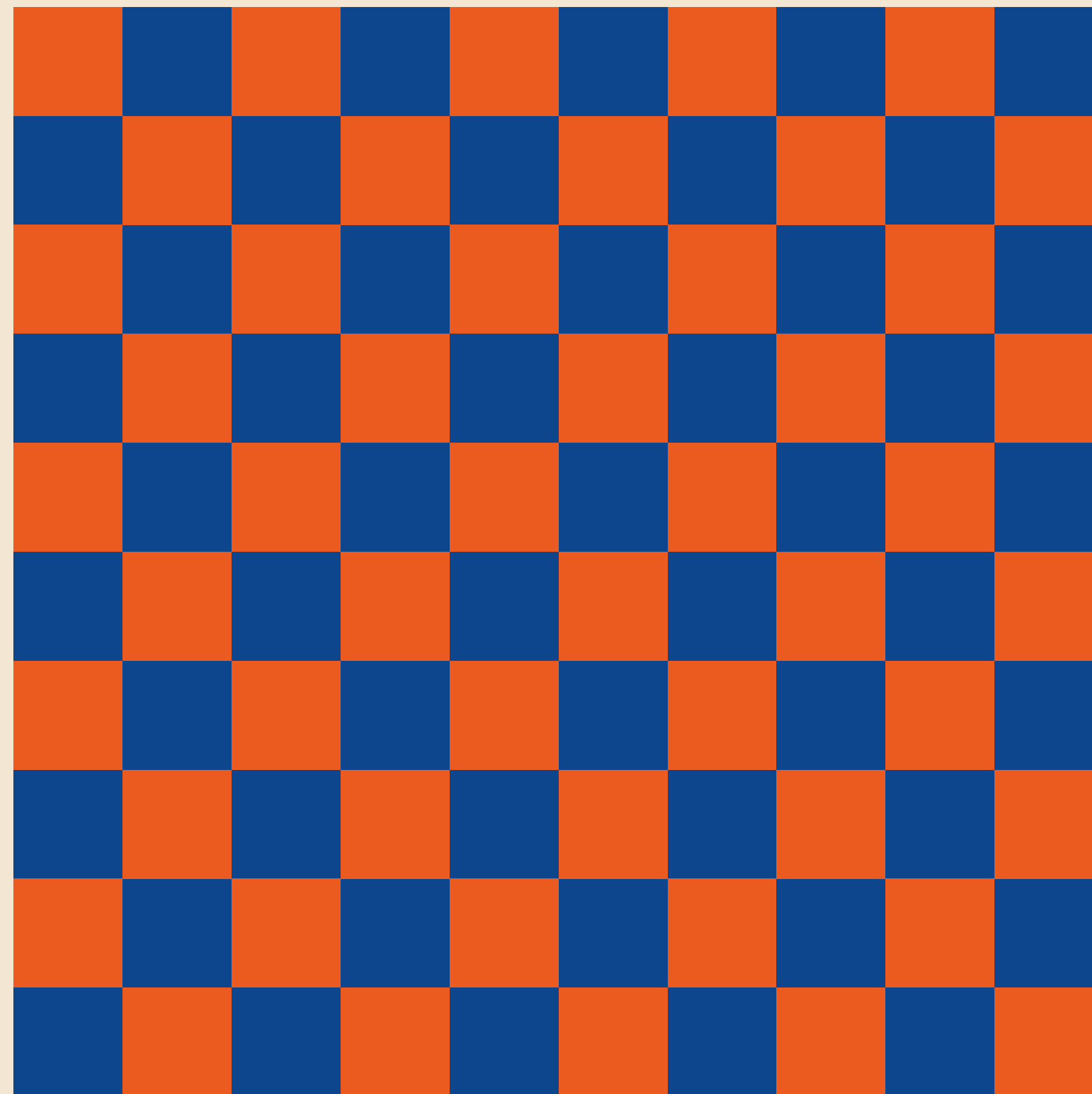
Een schijf die aan de overkant van het bord komt, wordt een dam. Leg er een schijf bovenop. Een dam mag diagonaal over meerdere velden bewegen en springen, zowel voor- als achterwaarts. Ook hier geldt: slaan is verplicht.

**SCHERP JE GEEST MET EEN  
POTJE DAMMEN!**



**TOON JE MOED!  
SLA MEERDERE  
SCHIJVEN IN  
ÉÉN BEURT -  
BLIJF SPRINGEN.**

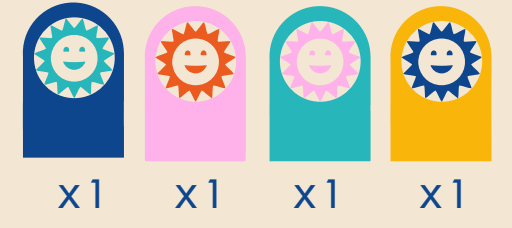
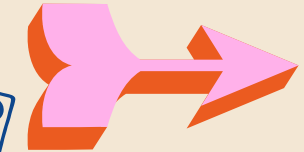
WIN ALLE  
SCHIJVEN VAN  
JE TEGEN-  
STANDER





2-4  
SPELERS

# GANZEN BORD



KOM ALS EERSTE THUIS

## START

Neem twee dobbelstenen. Alle spelers kiezen een pion. Wie het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen. Gooi om de beurt met de dobbelstenen en zet je pion evenveel vakjes vooruit als het aantal ogen van je worp. Om het spel te winnen, moet je pion precies op vakje 30 terechtkomen. Gooi je te hoog, dan zet je de resterende stappen achteruit van het thuishonk. Kom je daarbij op een vakje met een gans terecht, moet je nog eens evenveel vakjes achteruit als het aantal gegooide ogen, tot je op een vakje zonder gans belandt.

## LET OP JE STAPPEN

- 2 4 9 15 Beland je op een vakje met een gans? Zet evenveel stappen vooruit.
- 7 23 In de put gevallen of gevangen? Wacht tot een tegenstander je passeert.
- 10 Steek de brug over en ga naar vakje 19.
- 12 Ga met je pion terug naar het begin als je meneer Vos tegenkomt.
- 18 Een pasgeboren gans! Verzorg de baby en sla een beurt over.
- 20 De blaffende hond laat je 1 stap achteruitzetten.
- 26 Een skateboard brengt je snel naar beneden naar vakje 21.



DE GANS IS EEN VAN DE INTELLIGENTSTE VOGELS!