



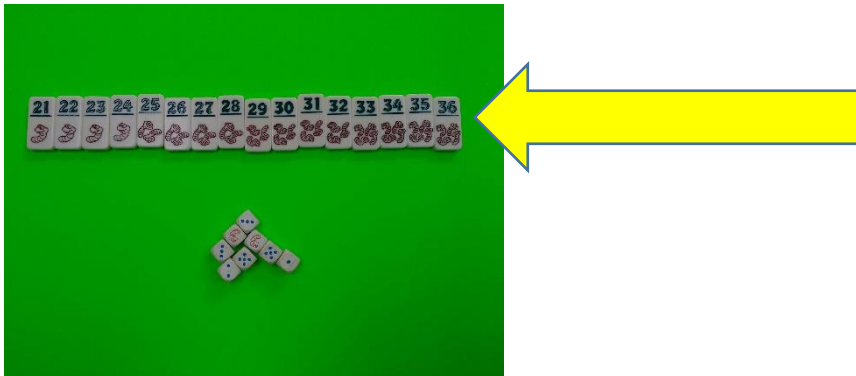
Regenwormen

Snelregels voor in de klas

Doel van het spel

Dobbel getallen bij elkaar en verzamel zo de meeste regenwormen.

Klaarzetten



De startspeler

De speler die het laatst een regenworm heeft vastgepakt begint (of de jongste speler).

Spelen

- In je beurt gooi je de dobbelstenen. Je kiest een getal (bijvoorbeeld 5) en legt alle dobbelstenen met dat getal apart.
- Gooi de dobbelstenen die over zijn nog een keer. Kies weer een getal en leg alle dobbelstenen daarvan weer apart. Ga zo verder.
- Wat is het totaal van de dobbelstenen die je apart hebt gelegd?
- Je mag dat getal of lager uit de rij pakken.

Let op!

- Als precies dat getal bij iemand anders ligt, mag je het bij een ander weg pakken.
- Leg de steen voor je neer. Iedere volgende steen die je pakt, leg je er bovenop. Een andere speler mag alleen de bovenste steen afpakken.

Kijk op de achterkant voor meer regels.



En let ook op deze regels:

- Dobbelstenen die je apart hebt gelegd, mag je niet opnieuw gooien.
- Je mag alle dobbelstenen gooien, maar je mag ook eerder stoppen.
- Een regenworm is 5 punten waard.
- In de dobbelstenen die je aan het eind optelt moet, MOET, moet tenminste een regenworm zitten.
- Als je een getal gooit dat je al apart hebt gelegd, mag je dat niet nog een keer pakken. Dit geldt ook voor de regenwormen.

Je beurt telt niet als

- je geen nieuwe getallen gooit, maar steeds dezelfde die je al apart had gelegd
- je aan het eind geen regenworm hebt

Je mag dan geen tegel pakken + je legt de bovenste tegel van jouw stapel terug + je draait de hoogste tegel in de rij om. Die kan nu niemand meer pakken.

Het einde van het spel

Als er geen tegels meer zijn om te pakken. Tel nu alle regenwormen die je hebt verzameld. Degene met de meeste regenwormen is de winnaar.

Zorg je dat het spel weer compleet is als je Regenwormen opruimt:

- 16 tegels (nummers 21 - 36)
- 8 dobbelstenen