



Träxx

Snelregels voor in de klas

Doel van het spel

Zoek de ideale weg, scoor punten en zorg dat je zoveel mogelijk vlakken gebruikt.

Klaarzetten

Geef iedereen een speelbord en een pen.

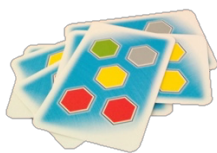
Schud de 15 kaarten en leg ze op een stapel op tafel. Zorg dat je ze nog niet kan zien.


De startspeler

Wie het laatst jarig was, mag als eerste een kaart pakken. Daarna ga je met de klok mee.

Spelen

- De eerste speler pakt de bovenste kaart van de stapel en laat die aan iedereen zien.
- Begin bij de stip die op je speelbord staat en maak nu een route over de kleuren die op de kaart staan.



- Heb je  kaart omgedraaid, dan mag je 2 rood, 1 geel, 1 grijs en 1 groen vlakje gebruiken. Je kan dus een lijn zetten van maximaal 5 vakjes. Het kan ook zijn dat je niet alle kleuren kan gebruiken. Jammer!

Kijk op de achterkant hoe je punten scoort.



- Ben je bij een cijfer? Roep dan duidelijk: 'Ik heb 8 (bijvoorbeeld) bereikt!' of 'Ik claim 8!'

Heeft iemand anders dat getal al?

Ja -> dan krijg jij de helft van het getal (dus bij 8, krijg jij 4 punten). Als het nodig is, rond je het af naar boven (dus de helft van 7 is 3,5 dat is afgerond 4)

Nee -> dan krijg jij dat getal als score (dus 5 bij een 5, 8 bij een 8)

- Je schrijft je score in de rechter kolom.

Het einde van het spel

Als alle kaarten zijn omgedraaid, is het spel afgelopen.

Zet een kruisje in alle vakken waar je niet bent geweest met je route. Hoeveel kruisjes heb je in totaal?

Tel nu je score bij elkaar op.

Haal daar het aantal kruisjes vanaf.

Nu heb je je eindscore

Zorg je dat het weer compleet is als je Träxx opruimt:

4 speelborden

4 stiften

15 kaarten