

RENDIERENRACE

Het is kerstavond en de Kerstman is eindelijk klaar voor zijn grote tocht. Maar er ontbreekt nog één rendier om de arrenslee te trekken. Welk rendier zal het eerst de Kerstman bereiken?



2 tot 4 spelers

4 fiches

1 dobbelsteen

DOEL VAN HET SPEL

Het eerste rendier dat de slee van de Kerstman bereikt, is de winnaar.

SPELREGELS

- Elke speler kiest een rendierfiche en plaatst zijn fiche bij START.
- Gooi om de beurt de dobbelsteen. De speler met het hoogste aantal ogen, mag beginnen.
- Gooi opnieuw de dobbelsteen. Het aantal ogen is het aantal vakjes dat je met je fiche vooruit mag.
- Kijk uit bij deze vakjes:
 - » Vakje 5: Bravo! Je hebt een kortere weg gevonden! Ga naar vakje 11.
 - » Vakje 9: Gooi de dobbelsteen opnieuw!
 - » Vakje 13: Je bent uitgegleden op het ijs! Ga 3 vakjes terug.
 - » Vakje 20: Je moet even uitrusten. Sla een beurt over.
 - » Vakje 24: De laatste meters! Gooi de dobbelsteen opnieuw.
 - » Vakje 29: Sneeuwstorm! Je neemt de verkeerde weg. Ga 3 vakjes terug.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als een van de rendieren op vakje 35 bij de arrenslee van de Kerstman is aangekomen.



CADEAUTJES OPENEN

De kerstnacht loopt ten einde en de Kerstman heeft alle cadeautjes uitgedeeld. Kijk, er zijn pakjes in alle vormen en kleuren. Zoek van elk pakje de dubbelganger!

DOEL VAN HET SPEL

Open de verschillende luikjes en vorm paren van identieke cadeautjes.

Heb je alle paren gevonden? Haal dan de pagina met het speelgoed uit het boek of draai hem om. Zo kun je met nieuwe cadeautjes aan de slag!

