

TAFEL 4-OP-EEN-RIJ!

DIT HEB JE NODIG:

- ONGEVEER 25 FICHES IN TWEE KLEUREN (KAN OOK MET KNOPEN)
- TWEE PIONNEN OF TWEE VOORWERPEN DIE DIENEN ALS PIONNEN
- DE 4-OP-EEN-RIJ KAART
- EVENTUEEL EEN DOBBELSTEEN OM TE BEPALEN WIE ER MAG BEGINNEN

ZO SPEEL JE HET:

VERDEEL DE 2 KLEUREN FICHES (OF KNOPEN) EN BEPAAL WIE MET WELKE KLEUR GAAT SPELEN. ER WORDT BEPAALD WIE ER MAG BEGINNEN. BIJVOORBEELD DEGENE DIE HET HOOGSTE DOBBELT.

- SPELER 1 MAG DE TWEE PIONNEN PLAATSEN OP DE GETALLENRIJ ONDER HET SPEELVELD. DEZE TWEE GETALLEN VORMEN EEN SOM DOOR DE GETALLEN TE VERMENIGVULDIGEN. BIJVOORBEELD: DE PIONNEN WORDEN BIJ 8 EN 4 GEPLAATST, $8 \times 4 = 32$. HET GETAL 32 WORDT DOOR SPELER 1 OP HET SPEELVELD AFGEDEKT.
- SPELER 2 IS AAN DE BEURT. SPELER 2 MAG SLECHTS 1 VAN DE 2 PIONNEN VERPLAATSEN. BIJVOORBEELD: SPELER 2 VERPLAATS DE PION VAN GETAL 4 NAAR 3. NU WORDT DE SOM 8×3 GEMAAKT. DAT IS 24, DUS DIT GETAL WORDT NU DOOR SPELER 2 OP HET SPEELVELD AFGEDEKT.
- DIT HERHAALT ZICH NET ZO VAAK TOT EEN SPELER 4 FICHES OP EEN RIJ HEEFT (HORIZONTAAL, VERTICAAL, DIAGONAAL) EN DAARMEE WINNAAR VAN HET SPEL IS.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	12	14
15	16	18	20	21	24
25	27	28	30	32	35
36	40	42	45	48	49
50	54	56	60	63	64
70	72	80	81	90	100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

POWERSPEL