

# DE REUZEN DANS

**'DANSEN IS DANSEN'**

EENVOUDIGE VARIANT VOOR BEGINNENDE SPELERS

## KORT SPELOVERZICHT

In deze variant van het spel 'De Reuzendans' wordt er géén onderscheid gemaakt tussen 'roteren' en 'paraderen', want dansen is dansen!

## OPSTELLEN

Voer, net zoals in het originele spel, stap 1 t.e.m. 6 uit.

Sla stap 7 (plaats de uitdagingsfiches) over.

## SPEELBEURT

Bij stap 2 van de beurt, het dansen, mogen danskaarten en/of -fiches dus door elkaar worden gebruikt.

Op een plein (en op de Grote Markt) worden danskaarten en/of -fiches dus centraal boven de pleintegel **open** afgelegd.

Een speler die later op een pleinvak aankomt en wil dansen moet de opgetelde waarde van de vorige speler overtreffen.

Op 't straat worden danskaarten en/of -fiches **gedekt** afgelegd, zoals in de originele Reuzendans.

PLEIN	GROTE MARKT	OP 'T STRAAT
DANSEN		
1	2*	1
WINNEN		
+2	+3	+3

\*op Grote Markt dansen zonder te overtreffen = 1

## PUNTENTELLING

Ook bij de puntentelling wordt dus geen onderscheid gemaakt tussen 'roteren' en 'paraderen'. Er kunnen bijgevolg ook geen extra punten worden verdiend met een 'dubbele dans' of met uitdagingen.

## EINDE VAN HET SPEL

De speler met de meeste punten is de winnaar.

Uitgever:  
© 2020 De Spellebaardier,  
alle rechten voorbehouden  
Koning Boudewijnlaan 17,  
9200 Dendermonde, België