

DE REUZEN DANS

VOOR DE ALLERKLEINSTE REUZEN

KORT SPELOVERZICHT

Elke speler is een reus tijdens de reuzenommelgang. In je beurt gooi je de kleurendobbelsteen om te bepalen welke reus een stap vooruit mag, tot het eerste vrije vak. De eerste reus die op de Grote Markt aankomt is de winnaar.

OPSTELLEN

Leg het **parcours** op tafel, net zoals bij de originele Reuzendans. Het parcours bestaat uit 20 vakken, start en eindigt op de Grote Markt en wordt in wijzerzin doorlopen.

Zet de vijf **reus-pionnen** op de Grote Markt. Iedere speler kiest een reus waar hij mee speelt.

De kleinste speler neemt de **kleurendobbelsteen** en mag het spel beginnen.

SPEELBEURT

Gooi de dobbelsteen.

Gooi je je **eigen kleur**? Verplaats je **eigen reus-pion 2 vakken** vooruit op het parcours.

Gooi je een **andere kleur**? Verplaats **de reus-pion in die kleur 1 vak** vooruit op het parcours.

Gooi je **wit**? Verplaats de **reus-pion op de laatste positie 1 vak** vooruit op het parcours.

Eindigt de verplaatsing op een vak waar al een andere reus-pion staat dan mag je nog een vakje vooruit tot je op een leeg vak eindigt.

Na je beurt is de speler links van je aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

De reus die als eerste op de Grote Markt aankomt is de winnaar.

**VOOR DEZE VARIANT
HEB JE EEN KLEUREN-
DOBBELSTEEN NODIG
MET DE KLEUREN
ZWART-ROOD-BLAUW-
GROEN-GEEL-WIT.**

