**RAPUNZEL SPEL**

**Dit spel gaat over prinses Rapunzel die vlak na haar geboorte door een heks is ontvoerd en opgesloten in een toren. Het haar van Rapunzel heeft magische krachten die genezen, maar die er ook voor zorgen dat je jong en mooi blijft.**

**Beleef het avontuur van Rapunzel die dankzij de ridder ontsnapt uit de toren en onderweg naar het paleis van haar ouders, de Koning en Koningin, van alles mee maakt.**

**SPELREGELS:**

***Alle spelers gooien met 1 dobbelsteen om te loten wie er begint, degene die het hoogste gooit mag beginnen, vervolgens de andere spelers, kloksgewijs.***

**De eerste speler start en gooit met twee dobbelstenen. Het aantal ogen dat wordt gegooid is het aantal stappen dat diens pion op het bord zet.**

**Gooit een speler dubbel 6, dan mag die speler nog een beurt spelen.**

**Komt een speler op een vakje met een plaatje, dan moet hij de opdracht uitvoeren die bij het plaatje hoort.**

**Om op vakje 63 te komen moet je precies het juiste aantal ogen gooien, gooi je hoger, dan moet je vanaf vakje 63 het resterende aantal ogen van je dobbelstenen in vakjes terug.**

**Het is de bedoeling zo snel mogelijk het vakje met nummer 63 op het bord te bereiken, dan heb je met Rapunzel de weg terug gevonden naar het paleis.**

***Degene die het eerste vakje 63 bereikt, die heeft gewonnen.***

**Opdrachten bij vakjes met plaatjes:**

**Vakje 3:**

De Koningin is zo blij met baby Rapunzel dat je 2 vakjes extra door mag lopen, ga door naar vakje 5.

**Vakje 6**

De heks heeft Rapunzel ontvoerd en in de toren opgesloten, 1 beurt overslaan.

**Vakje 11**

Rapunzel en haar kameleon mijmeren over alle avonturen die ze zouden beleven als ze niet in de toren opgesloten zaten, omdat jij hen probeert te helpen mag je 6 vakjes opschuiven, ga door naar vakje 17.

**Vakje 14**

Rapunzel bedenkt blij dat ze bijna jarig is, ze gaat aan de heks vragen of ze uit de toren mag, jij mag alvast een vakje extra opschuiven, ga door naar vakje 15.

**Vakje 19**

De ridder heeft de toren ontdekt en klimt aan Rapunzel’s lange haar omhoog, dat duurt lang, want de toren is hoog, 1 beurt overslaan.

****

**Vakje 23**

Het is de ridder gelukt de toren te beklimmen, hij heeft Rapunzel bereikt. Als beloning mag je nog een keer gooien.

****

**Vakje 25**

De ridder en het paard vallen in een ravijn. Wacht op de volgende speler die langskomt om je uit het ravijn te halen en loop dan met hem mee naar diens vakje.

**Vakje 32**

De heks is verderop, ze wil Rapunzel mee terug nemen en weer op sluiten in de toren. Ga gauw 5 vakjes verder om de heks te laten schrikken.

**Vakje 38**

Jammer, het is de heks gelukt Rapunzel weer te ontvoeren en op te sluiten in de toren, ga terug naar vakje 6.

**Vakje 41**

Rapunzel geniet van haar vrijheid en slingert aan haar eigen haren in het rond. Ze neemt je mee en slingert je 6 vakjes verder. Ga door naar vakje 47.

**Vakje 52**

Rapunzel en de ridder verstoppen zich achter Rapunzel’s lange haar tot het moment dat ze veilig door kunnen lopen. Sla een beurt over, daarna kan je veilig verder gaan.

**Vakje 54**

Rapunzel en de ridder genieten in een bootje op het meer van alle lampionnen die voor Rapunzel’s verjaardag zijn opgelaten. Je mag nog eens gooien.

**Vakje 56**

Het paard denkt dat de ridder Rapunzel kwaad wil doen en jaagt je 6 vakjes terug. Ga terug naar vakje 50.

**Vakje 58**

De boeven helpen de heks en gooien je in een ravijn. Ga terug naar vakje 25 en wacht op de eerstvolgende speler die langskomt om je eruit te halen.