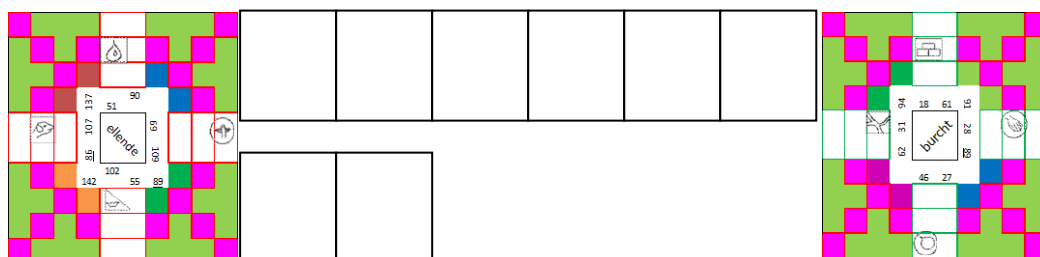


### Spel 3: vluchten naar een ander bord.



#### variant 1:

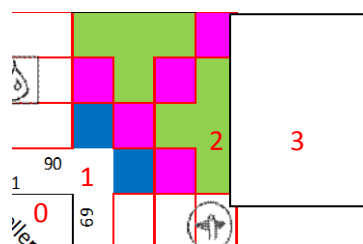
Als je met twee speelt dan is de bovenstaande tekening de juiste voorstelling.

Iedere speler heeft een pion op het midden van het eerste bordje en 10 tegels.

Het eerste bordje is er één met rode wegen. Het tweede om naar uit te zien met groene.

In een beurt probeert de speler een tegel aan te leggen in de richting van het andere bordje die een overeenkomst heeft met dat andere bordje. Zo moet hij 6 tegels kunnen aanleggen met steeds andere overeenkomsten om een pad te krijgen waarover straks zijn pion kan vluchten.

Eens een pad af is mag de speler zijn pion telkens 1 plaatsje opschuiven in de richting naar het andere bord.



0: het midden, startpunt van de pion

1: stap 1 op het veld bij de psalmen (hier kan één uitgekozen worden)

2: in het groene vakje

3: op een eerste tegel en zo verder tot je op het groen vakje beland van de andere tegel.

De andere speler mag om die te hinderen in zijn beurt, eens het pad af is een niet passende tegel leggen op een tegel waar de pion nog moet op komen. Dan mag die speler wel geen eigen zet meer doen en enkel de andere hinderen.

De speler moet dan weer een tegel leggen die wel weer een zesde element toevoegt om weer verder te kunnen.

Er mogen geen verkeerde tegels meer gelegd worden op een herstelde tegel.

Wie bereikt eerst de overkant? Het bereikte bordje wordt natuurlijk besproken.

#### variant 2:

Als je met meer speelt zijn er vanuit het middenbord verschillende vluchtroutes.

Zoals je ziet zijn er voor de spelers 4 richtingen om uit te gaan naar positieve bordjes.. De spelers kiezen zelf één weg (waarvan ze waarschijnlijk de meest passende tegels hebben).

