

Spelregels

Red Harry de houtworm

Kies een pion (= mier) en ga bij de mieren op het bord staan. Hier start het spel!

Gooi met 2 dobbelstenen en tel het aantal ogen. Je mier mag zoveel vakjes vooruit als het aantal ogen op de dobbelstenen.

Staat je mier op een tekening?

Voer dan de opdracht zo goed mogelijk uit (zie achterzijde).

Denk eraan: jullie zijn mieren, dus goed samenwerken is jullie superkracht!

De eerste mier die in het vakje van Harry komt, is gewonnen. Deze mier redt Harry de houtworm!

Veel plezier!



Neem een kaartje.
Laat het niet aan de groep zien.
Zij moeten raden wat jij tekent.



Neem een kaartje.
Laat het aan de groep zien.
Samen voeren jullie de opdracht uit.



Je krijgt eten!
Tel het aantal bladluizen.
Ga zoveel vakjes vooruit.



Je moet stoppen!
Hoeveel stippen zijn er weg?
Ga zoveel vakjes terug.



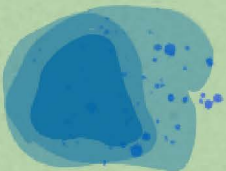
Hij ligt op zijn rug!
Je ziet geen stippen.
Ga 7 vakjes terug.



Je krijgt een prik!
Sla 1 beurt over.



Je valt in een gat!
Je komt er langs het andere gat terug uit.



Je valt in het water!
Ga terug naar de mieren in het begin.