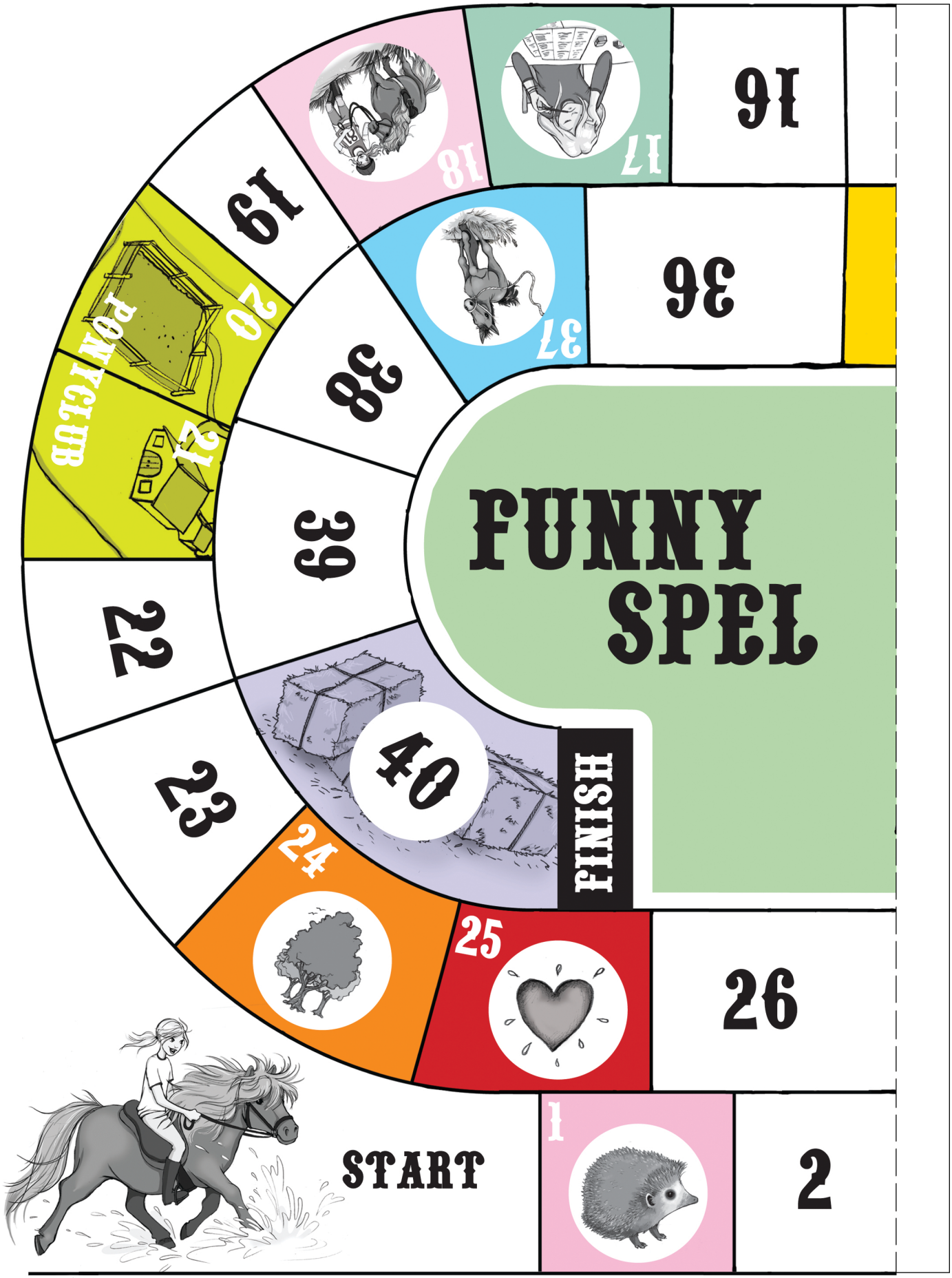
FUNNY SPEL
START
1
2
26
25
24
23
22
21
PONYCLUB
20
19
18
17
16
36
37
38
39
40
FINISH

THEATER
Cake +
lemonade

FUNNY SPEL

WAT HEB JE NODIG?
- Een dobbelsteen
- Voor iedere speler een pion (dat is je 'pony').

HOE WERKT HET SPEL?

Iedereen zet de pony's op het startvakje bij de stal. Wie het hoogst aantal ogen gooit, mag beginnen. Rij met je pony door het dorp en voer de opdrachten uit. Je hebt gewonnen wanneer je bij vakje 40 het eerst de finish overgaat en naar de stal rijdt naast het huis van Eva.

1 Je redt een egel die de weg oversteekt. **Ga twee plaatsen verder.**

4 Er staat een koe op de weg. Je pony durft niet verder en stapt achteruit. **Ga één plaats terug.**

6 Je hebt een kaartje voor het bostheater. **De voorstelling duurt één beurt.**

8 Een hond blaft en je pony schrikt. **Galoppeer vier plaatsen vooruit.**

9 Je komt juf Roos van de ponyclub tegen. **Heel gezellig, maar dat kost je één beurt.**

11 Je pony ontsnapt als je de winkel ingaat. **Sla één beurt over om je pony te zoeken.**

13 Je eet je ijsje in het zadel. **Ga twee plaatsen vooruit.**

17 Laat je pony stilstaan voordat je de weg oversteekt. Goed zo, ruiterbewijs gehaald! **Je mag twee plaatsen vooruit.**

18 Je doet mee met de cross in het bos. **Je mag doorrijden naar de ponyclub.**

21 Je ponyles ging heel goed! **Ga twee plaatsen vooruit.**

24 Je pony loopt het bos in, maar niet op een ruiterpad. De boswachter betrapt je. **Ga twee plaatsen terug.**

25 Je bent verliefd op…? **Rij in galop drie plaatsen vooruit.**

27 Je pony ziet andere pony's in de wei en blijft staan. **Sla één beurt over.**

30 Je hebt een wedstrijd op de manege, spannend!. **Sla één beurt over.**

33 In het Boshuis krijg je drinken en koekjes. **Deze pauze kost je één beurt.**

35 Red de gewonde ree! **Wacht op de boswachter en sla één beurt over**.

37 Je pony ruikt de stal… **Galoppeer twee plaatsen vooruit.**

40 **Gefeliciteerd! Je bent veilig met je pony thuisgekomen.**
Rijd naar de stal, en zadel je pony af. Controleer de hoeven, geef je pony iets lekkers en een dikke knuffel. Natuurlijk wacht je even tot de andere ruiters ook thuis zijn.