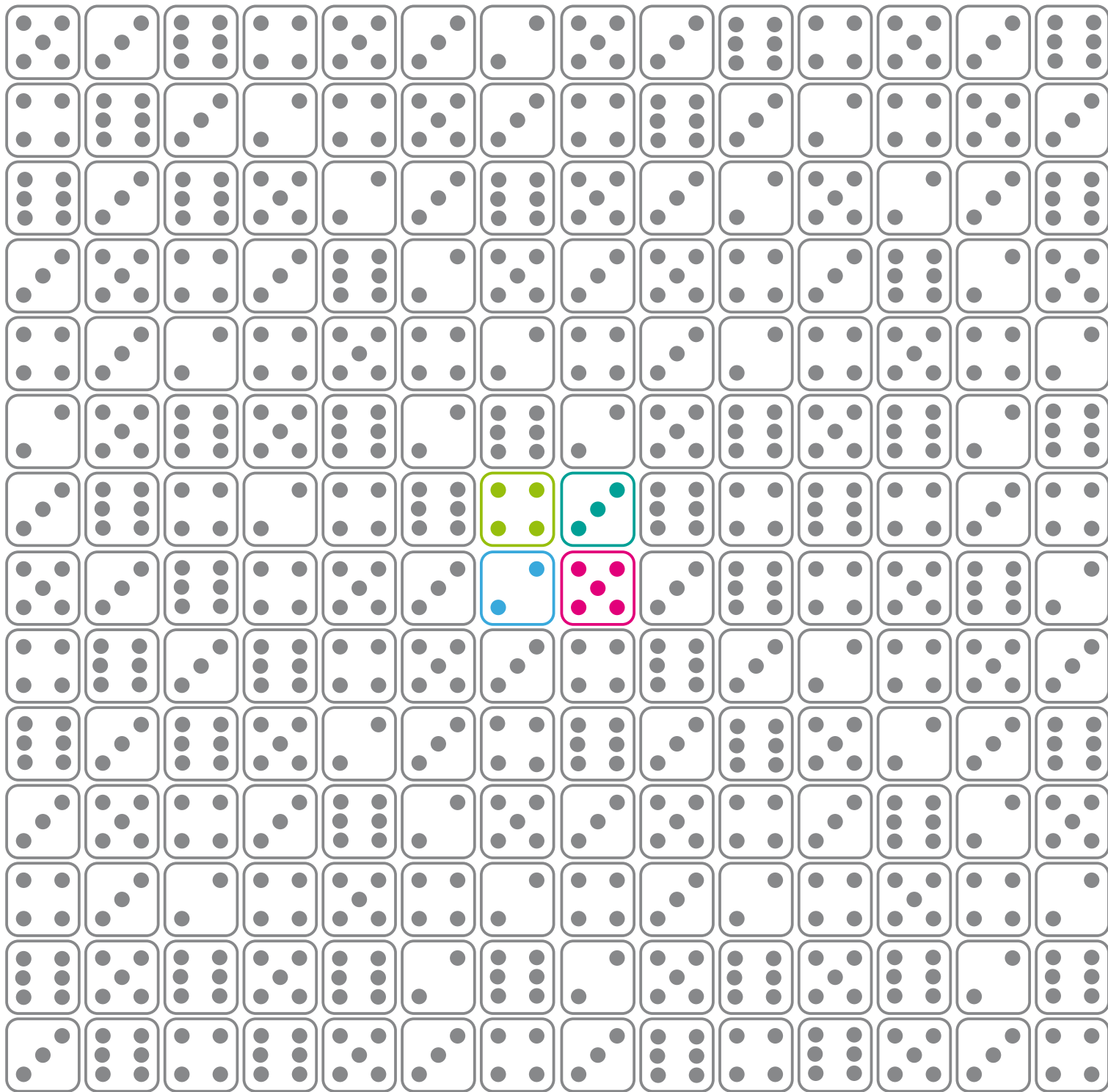
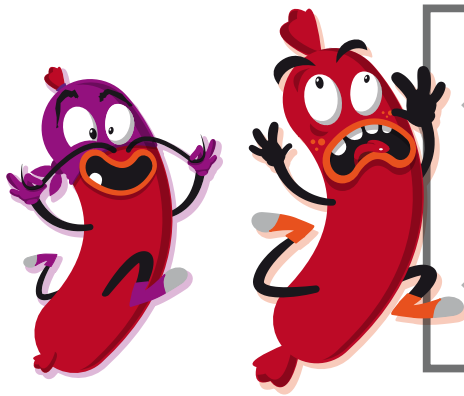


# WURST CASE SCENARIO

HOUD AFSTAND



# WORST CASE SCENARIO

## HOUD AFSTAND

*Houd afstand! Levende worstjes zijn op pad.  
Zolang ze afstand houden is alles prima.  
Maar dat is moeilijker dan je denkt.*

### Doel van het spel:

Om beurt plaatsen spelers worstjes op de vierkantjes (door ze aan te vinken) in het rooster.  
Het aantal stippen bepaalt hoeveel vierkantjes verder de andere speler het volgende vierkantje mag afkruisen.  
Maar wees voorzichtig, want je mag geen 2 worstjes naast elkaar zetten.  
Probeer je tegenspeler in de val te lokken en win het spel.

### Wat staat er op het papier?

**Vierkantjes:** De plaatsen waar de worstjes mogen staan.

**Stippen:** Het aantal stippen bepaalt hoeveel vierkantjes je mag overslaan om het volgende vierkantje aan te duiden.

### Het spel klaarzetten

Je hebt een pen nodig en beide spelers spelen op hetzelfde blad papier.  
De jongste speler begint door één van de 4 gekleurde vierkantjes in het midden van het rooster aan te duiden.  
Dan is de oudste speler aan de beurt.

### Tijdens je beurt

- Tel de stipjes in het laatst afgevinkte vierkantje.
  - Beweeg dan het volledige aantal stippen weg van het laatst afgevinkte vierkantje.
  - Je mag horizontaal en vertikaal vierkantje per vierkantje vanaf het laatst afgevinkte vierkantje bewegen.
  - Je mag over reeds afgevinkte vierkantjes bewegen.
  - Je mag niet diagonaal bewegen of een vierkantje twee keer tellen.
  - Je mag geen vierkantje afvinken dat al reeds is afgevinkt..
  - Je mag ook geen vierkantje afvinken, vlak naast een vierkantje dat alreeds is afgevinkt.
- Daar staat al een worstje. En je mag geen twee worstjes naast elkaar zetten.

### En de winnaar is...

De speler die geen worstje kan plaatsen zonder één van de regels te breken, verliest.  
De andere speler is de winnaar!

Veel plezier!

