

# Corso Cannelloni

Hier gaat het in het rond!  
Twee pijlsnelle dobbelspelen  
voor kleine koeriers  
vanaf 3 en vanaf 4 jaar.

- Soort spel:** Gezinsspel –  
Een verzameling  
van 2 spellen  
voor kinderen  
vanaf 3 en 4 jaar.
- Spelers:** 2 tot 4 spelers
- Inhoud:** 1 rond speelbord  
Ø 44 cm,  
4 auto's,  
6 meloenen,  
6 melkzakken,  
6 pizza's,  
6 pakken cannelloni,  
4 boodschappenbriefjes,  
12 deurkaartjes,  
1 dobbelsteen met punten,  
1 dobbelsteen  
met symbolen,  
1x spelregels

**Auteur en**

**Illustratie:** Barbara Kinzebach

## Spel voor kinderen vanaf 3 jaar:

### Het verhaal

In jouw dorp wonen vier vrienden die met hun auto's inkopen gaan doen bij de winkeliers. Zij hebben een boodschappenbriefje bij zich om niets te vergeten. Iedereen moet telkens 1 meloen, 1 pizza, 1 melk en 1 pak cannelloni inkopen.

Met een beetje dobbelgeluk lukt het één van de vier vrienden om als eerste alle artikelen die op het boodschappenlijstje staan naar huis te brengen.



### Vorbereiding

Het speelbord wordt midden op de tafel gelegd. Iedere speler krijgt een auto en een boodschappenlijstje met dezelfde randkleur en zet de auto op zijn start- en finishveld.

De artikelen worden in gelijke delen op de vier velden van de winkeliers gelegd, d.w.z. iedere winkelier krijgt telkens één onderdeel van de verschillende artikelen. Ook bij slechts 2 of 3 spelers worden er telkens 4 artikelen verdeeld over de vier velden van de winkeliers. De dobbelsteen met de punten wordt gereedgelegd.

De overige artikelen, de deuren en de speciale symbooldobbelsteen zijn in deze versie niet nodig.

## Doel van het spel

De vier artikelen volgens het boodschappenlijstje bij de winkeliers inkopen en als eerste naar huis brengen.

## Verloop van het spel

De jongste speler gooit als eerste. Er wordt rondgegaan **met de wijzers van de klok mee**. De speler gaat door naar het volgende speelveld met het op de dobbelsteen gegooide aantal.

Als hij op een **winkelierveld** komt, dan gooit hij nog eens en hij kan dan volgens het gegooide aantal (1–3), de verschillende artikelen in zijn bestelwagen laden.

Voorbeeld: als hij een 1 gooit, dan kan hij slechts één artikel dat op zijn boodschappenlijstje staat afgebeeld nemen. Als hij een 2 gooit, dan kan hij twee artikelen die op zijn boodschappenlijstje

staan nemen. Als hij een 3 gooit, kan hij drie artikelen van zijn boodschappenlijstje nemen, bijv. 1 melk, 1 pizza en 1 stuk meloen.

Als een speler op een winkelierveld komt waarop **minder artikelen** liggen dan hij heeft gegooid, dan kan hij slechts zoveel artikelen nemen als er nog op dit veld liggen. Voorbeeld: als hij bijv. een 3 gooit en er liggen op het winkelierveld nog maar twee artikelen, dan kan hij de twee artikelen in zijn wagen laden voorzover hij die nodig heeft.

Er mogen **geen artikelen dubbel** worden ingekocht. Als een speler bij een winkelier komt die alleen maar artikelen heeft die hij al heeft ingekocht, dan kan hij hier niet inkopen.

Pas als een speler **alle bestelde artikelen** die op zijn boodschappenlijstje staan **heeft geladen**, mag hij zijn inkopen naar huis brengen. Hij moet net zolang doorgaan totdat hij weer thuis aankomt.

**Als er al een andere auto op zijn veld staat**, dan wordt er over dit veld heen gesprongen en wordt dit niet meegeteld.

Dobbelpunten mogen tijdens het verloop van het spel niet vervallen. De laatste zet naar het finishveld vormt een uitzondering.

## Einde van het spel

Het spel eindigt als de eerste speler zijn finishveld bereikt met alle vier arti-

kelen die op zijn boodschappenlijstje staan afgebeeld.

## Spelvariant

Bij deze spelvariant verloopt alles zoals bij het basisspel, met de volgende uitzondering:

Het spel duurt slechts **één ronde**, waarbij de spelers zoveel artikelen in hun wagen laden als zij in deze ene ronde dobbelen. De winnaar is diegene die na deze ronde de meeste artikelen van zijn boodschappenlijstje naar huis kan brengen.

En nu veel pret en veel plezier bij het inkopen!

## Spel voor kinderen vanaf 4 jaar:

### Het verhaal

Je dorp is een heel klein plaatsje waarin veel verschillende dieren leven. Behalve de bakkerij „Knabbel“ is er echter geen winkel om inkopen te doen. Daarom bestellen bijv. de muizen hun lievelingspizza of de katten hun melkvoorraad in de stad. De winkeliers komen dan met hun bestelauto's om hun artikelen zo snel mogelijk te leveren.

Helaas is het helemaal niet zo eenvoudig om in het dorp de weg te vinden. De huisjes zien er allemaal hetzelfde uit, en alle bewoners planten dezelfde rozen in hun tuin! Dat betekent oppassen dat je je niet continu verrijdt en de pizza tenslotte al koud is of de melk zuur is voordat je je klanten hebt gevonden.

Bovendien weten de dorpsbewoners zeer goed wat zij hebben besteld en nemen zij van de leverancier alleen die artikelen die zij hebben besteld, zodat je bij een klant die drie pizza's heeft besteld niet zo maar 1 pizza kunt afleveren, alleen maar omdat die ene toevallig net in de bestelwagen zit.

En dan wordt menige winkelier ook nog eens verleid door de lekkere etalage-artikelen bij bakker „Knabbel“ en last hij bij hem een pauze in.

Maar met de vriendelijke ondersteuning van mevrouw Varken en met behulp van dobbelgeluk en een goed geheugen lukt het de leverancier in de wirwar van huizen de bestelde artikelen af te leveren bij de correcte ontvangers.

### Vorbereiding

Het speelbord wordt midden op de tafel gelegd. Dan worden de deurkaartjes omgedraaid gemengd en met de bewoners naar beneden willekeurig over de huizen van het speelbord verdeeld. De deursloten liggen hierbij altijd rechts.

De avonturenvelden van mevrouw Varken, bakker Knabbel en mevrouw Milli blijven vrij, behalve bij de stadsplattegrond, hier wordt de speciale dobbelsteen neergelegd. De boodschappenlijstjes zijn in deze versie niet nodig.



Iedere speler kiest dan een bestelwagen en de volgende artikelen:

Speler	2 spelers		3 spelers			4 spelers			
	A	B	A	B	C	A	B	C	D
Pizza	6		1	2	3	6			
Meloen	6		6				6		
Melk		6		6				6	
Noedels		6			6				6

Iedere speler verdeelt deze artikelen nu in aparte ladingen en legt deze voor zich neer:

Speler	2 spelers		3 spelers			4 spelers			
	A	B	A	B	C	A	B	C	D
Pizza	3, 2, 1		1	2	3	3, 2, 1			
Meloen	3, 2, 1		3, 2, 1				3, 2, 1		
Melk		3, 2, 1		3, 2, 1				3, 2, 1	
Noedels		3, 2, 1			3, 2, 1				3, 2, 1

## Doel van het spel

Alle eigen ladingen met artikelen zo snel mogelijk naar de klant te brengen.

## Verloop van het spel

Aan het begin van het spel zet iedere speler zijn bestelwagen op straat op het startveld van de kleur van zijn wagen.

Iedere speler laadt nu zijn bestelwagen met één lading of bij twee medespeelers met twee ladingen, bijv. lading A en lading E. Hierbij kan hij kiezen uit de volgende ladingen, want de volgorde van de levering van de individuele ladingen is willekeurig.

Speler	2 spelers		3 spelers			4 spelers			
	A	B	A	B	C	A	B	C	D
Lading A	1 pizza	1 melk	1 pizza	2 pizza's	3 pizza's	1 pizza	1 meloen	1 melk	1 noedels
Lading B	2 pizza's	2 melk	1 meloen	1 melk	1 noedels	2 pizza's	2 meloenen	2 melk	2 noedels
Lading C	3 pizza's	3 melk	2 meloenen	2 melk	2 noedels	3 pizza's	3 meloenen	3 melk	3 noedels
Lading D	1 meloen	1 noedels	3 meloenen	3 melk	3 noedels				
Lading E	2 meloenen	2 noedels							
Lading F	3 meloenen	3 noedels							

De kleinste speler gooit als eerste. Er wordt rondgegaan met de wijzers van de klok mee. Volgens het gegooid getal kan hij met zijn auto naar een huis rijden en een deur openen, d.w.z. deze omdraaien en weer op het huis leggen, en dan de bestelling, **goed zichtbaar voor alle medespelers**, bekijken.

Hierbij mag je tijdens het spel niet precies volgens de punten rondgaan, zodat er dubbelpunten mogen vervallen. Als je dus weet dat je twee punten nodig hebt om je artikelen te bestellen, maar je gooit een drie, dan mag je twee stappen vooruitgaan en één punt laten vervallen en dan je artikelen afleveren. Dit geldt echter niet voor de avonturenvelden.

Als de speler de **correcte bestelling** in zijn bestelauto heeft, dan kan hij de levering neerleggen op de open deur bij de klant en de volgende lading in de auto laden. Bij 2 medespelers mag de bestelwagen weer worden aangevuld tot 2 ladingen, bij 3 of 4 medespelers mag er slechts één lading in de bestelwagen zijn.

**Als de bestelling niet overeenkomt** met zijn lading, draait hij de deur weer om.

Als een speler in de loop van het spel voor **een reeds geopende deur** met artikelen komt, dan mag hij, voorzover hier al eigen artikelen zijn afgeleverd, opnieuw gooien met de dobbelsteen.

Als er al een bestelauto vóór een huis staat geparkeerd, dan wordt er over dit veld heen gesprongen en wordt dit niet meegeteld.

**Als een speler op een avonturenveld komt**, waarop in principe verschillende spelers mogen staan, dan volgt hij de desbetreffende aanwijzingen:

### 1. Bakker „Knabbel“



Bakker Knabbel bakt wijd en zijd het lekkerste gebak en de knapperigste broodjes. De voorbij komende leveranciers pauzeren hier graag even om aan te sterken en slaan een ronde over.

### 2. Mevrouw Varken

Mevrouw Varken neemt als vriendelijke buur graag bestelde artikelen in ont-

vangst. Wie op dit veld terecht komt, kan hier zijn lading afgeven. Als in de rest van het rest de juiste ontvanger wordt omgedraaid, door welke speler dan ook, mag deze de artikelen van mevrouw Varken onmiddellijk aan de ontvanger overhandigen. Hiervoor wordt de zending door mevrouw Varken bij de ontvanger afgeleverd.



**Bij slechts 2 spelers** kan een speler **altijd slechts één** van de twee ladingen bij mevrouw Varken deponeren.

Zolang er nog eigen artikelen bij mevrouw Varken liggen, gelden deze als niet afgeleverd. Als een speler al alle andere artikelen heeft bezorgd, moet hij zolang met zijn lege wagen doortrekken totdat deze artikelen door mevrouw Varken kunnen worden bezorgd. Dan pas heeft hij gewonnen.

### 3. Mevrouw Milli

Mevrouw Milli weet een beetje de weg in het dorp en verleent graag informatie over het lievelingseten van de bewoners. Helaas weet zij niet altijd precies wat er gaande is en sticht zo altijd een beetje verwarring.



Als een speler bij mevrouw Milli aankomt, mag hij twee

gesloten deurkaartjes vervangen, zonder deze daarbij te bekijken. Als er geen twee gesloten kaartjes meer zijn, vervalt deze actie.

### 4. De stadsplattegrond

Gelukkig staat er in het dorp een stadsplattegrond waarop alle huizen en straten staan ingetekend. Hier kunnen mensen die de weg in het dorp niet kennen informatie inwinnen en onder bepaalde omstandigheden hun artikelen sneller bezorgen. Als een speler dit veld bereikt, dan mag hij met de speciale dobbelsteen gooien en gaat hij na het resultaat met de dobbelsteen verder naar bakker Knabbel, mevrouw Milli of mevrouw Varken en voert de desbetreffende acties uit zoals boven staat omschreven.



### Einde van het spel

Het spel eindigt als de eerste speler al zijn artikelen heeft bezorgd en ook geen artikelen meer bij mevrouw Varken heeft liggen. Deze speler wint het spel.

En nu veel geluk bij het zoeken naar de juiste klant!