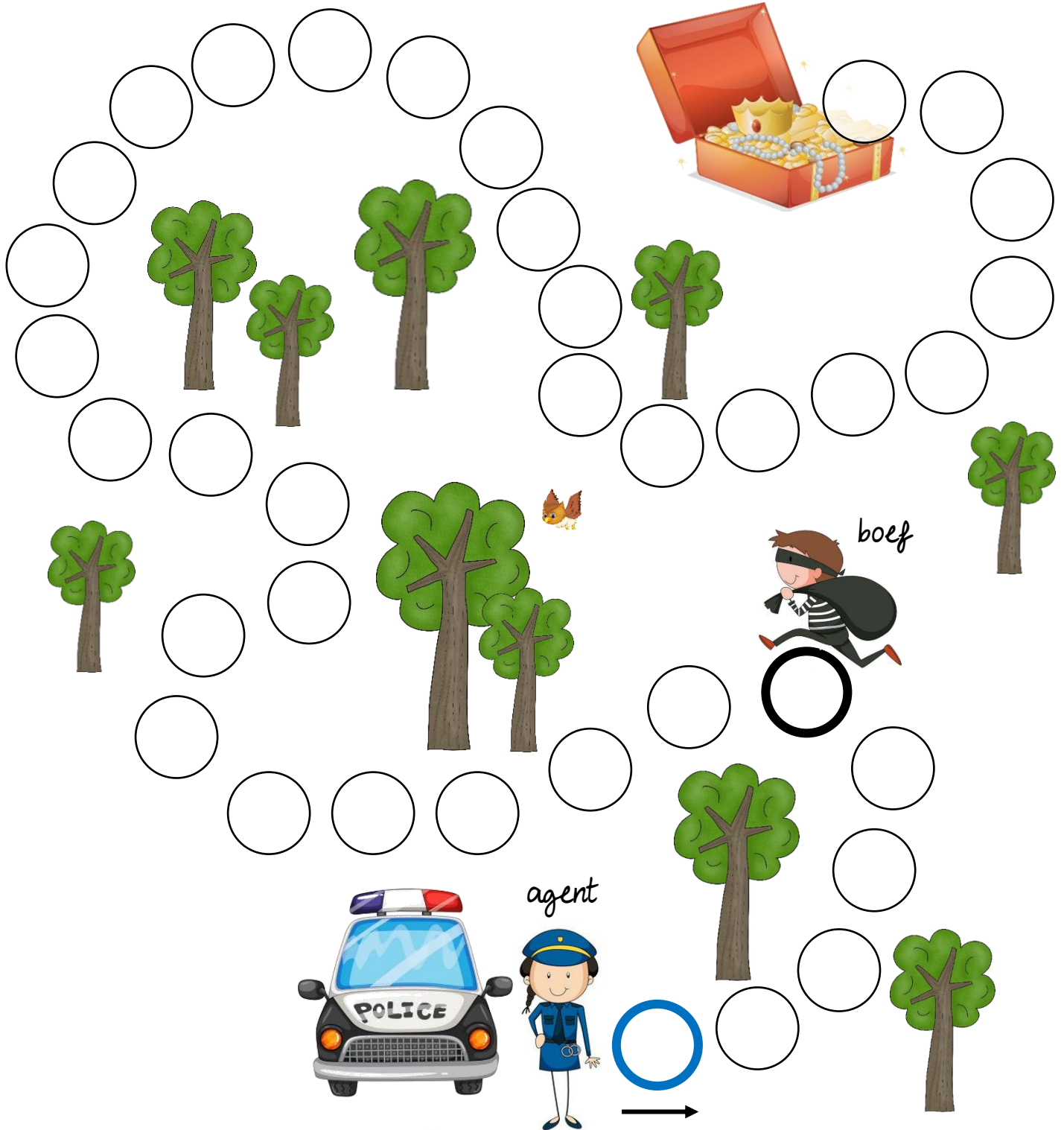


Vang de boef! (1)



Zet twee pionnen op het speelveld: een agent en een boef. Dobbel met een dobbelsteen om de beurt voor de agent en voor de boef. Tel het aantal gedobbelde ogen en verplaats degene die aan de beurt is: de agent of de boef. Komt de boef het eerst bij de juwelen, dan wint hij het spel. Is de agent er eerder? Dan wacht zij de boef op en slaat hem in de handboeien.



Vang de boef! (2)

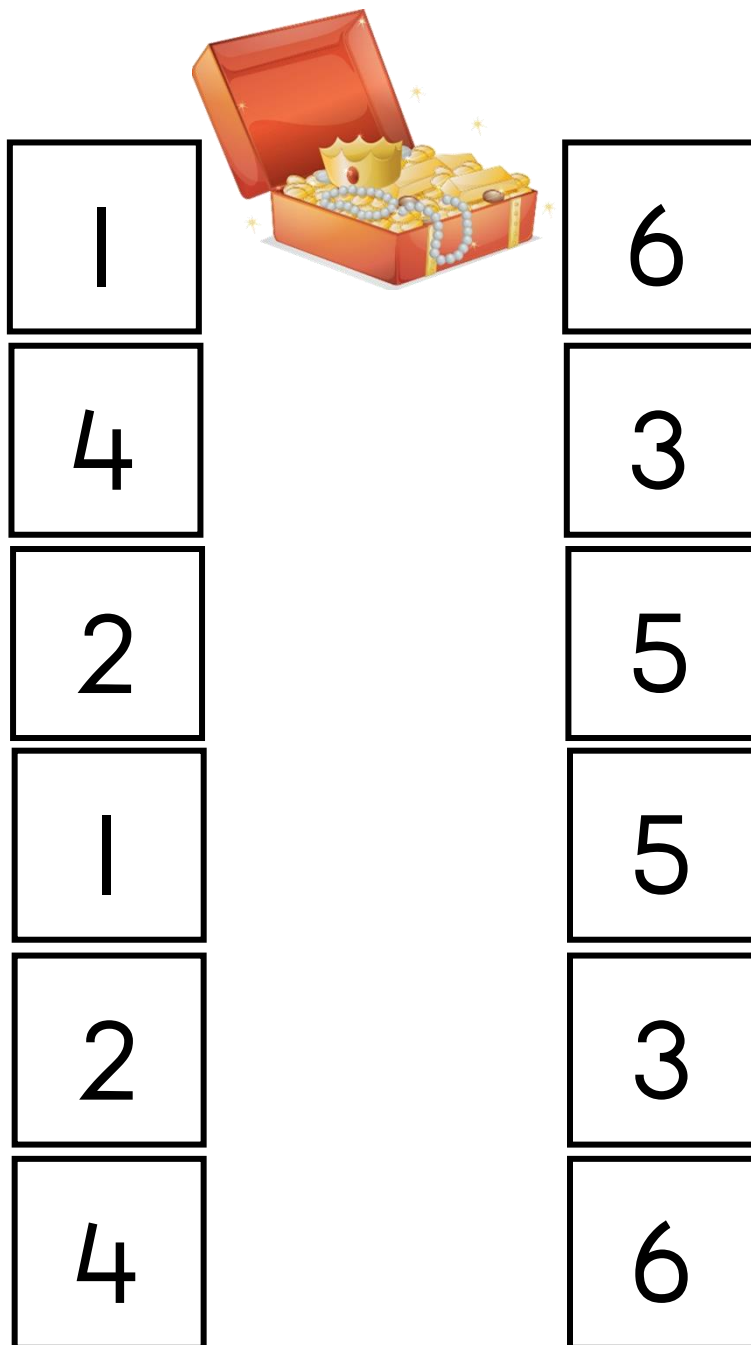


Dobbel met de dobbelsteen. Tel het aantal gegooide ogen en kleur het bijbehorende cijfer of leg er iets op. Gooi je een cijfer dat al ingekleurd is, dan ga je verder. Bij wie zijn het eerst alle cijfers gekleurd? Is dit de boef, dan gaat hij er vandoor met de juwelen. Is het de agent, dan wordt de boef gearresteerd!

Variatie: Gooi net zolang tot je vier of zes gooit. Hierna ga je verder met twee of drie. Zo dobbel je alle cijfers van de rijen in de juiste volgorde. Er zijn elke keer twee cijfers die je kunt dobbelen.



agent



boef



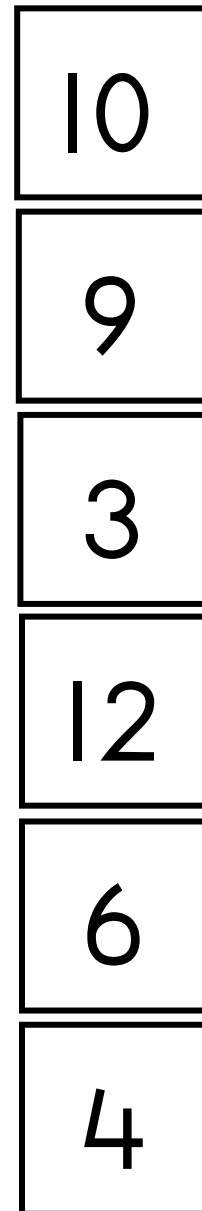
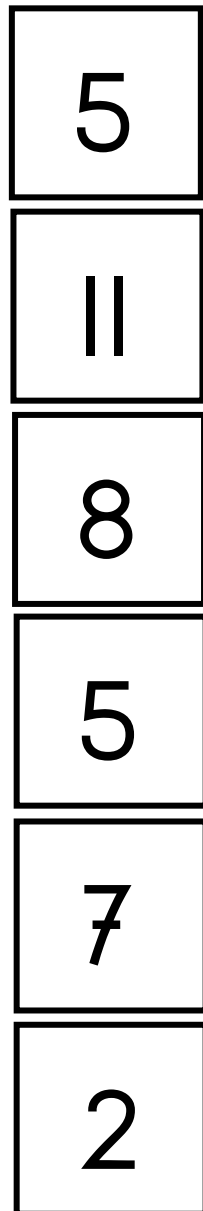
Vang de boef! (3)



Dobbel met twee dobbelstenen. Tel het aantal gegooide ogen en kleur het bijbehorende getal of leg er iets op. Dobbel je een getal dat al bezet is, dan ga je verder (let op, 5 staat er twee keer in). Bij wie zijn het eerst alle getallen bezet of ingekleurd? Is dit de boef, dan gaat hij er vandoor met de juwelen. Is het de agent, dan wordt de boef gearresteerd!



agent



boef

