

Spelregels:

- Een speler deelt het hele kaartspel in 3 rondes op, waarna de volgende speler de volgende 3 rondes deelt (dit wisselt door).
- In de eerste ronde deelt de deler iedereen 5 kaarten uit, de 2^e rondes 4 kaarten en de 3^e ronde ook 4 kaarten, daarna wordt er gewisseld.
- Als je geen van de kaarten die je in je handen hebt kun spelen dien je alle kaarten “weg te gooien”, deze leg je dan neer op het tegen van Stichting Binnensport Boekel.
- De pylon met dezelfde kleur als van de startpositie mag NIET ingehaald, gewisseld of geslagen worden zolang deze op de startpositie staat.
- Met een ruilkaart (Boer) moet je de pion van de tegenstander wisselen met je eigen pylon.
- Kom je op een vakje waar een tegenstander staat? Dan mag je deze eraf “slaan” en zelf deze positie innemen.
- Voordat je een kaart mag spelen moet je eerst de bijbehorende opdracht uitvoeren, heb je dit gedaan? Dan kun je de kaart spelen.
- Heeft één speler alle pylonen in het thuishonk? Dan heeft deze speler gewonnen.

Betekeniskaarten + bijbehorende opdracht

Kaart	Betekenis	Opdracht
AA's	Pion opzetten óf 1 stap lopen	10 kikkersprongen
Heer	Pion opzetten	Doe een vreugde dansje
Vrouw	12 stappen lopen	12 keer springen op de plaats
Boer	Wisselen met de pion van iemand anders	10 wisselsprongen (doe alsof je over een koord springt met twee voeten tegelijk)
10	10 stappen lopen met de pion van de tegenstander (ook voorbij zijn start positie)	10 keer hakken billen
9	9 stappen lopen	Klap 9 keer voor je en achter je
8	8 stappen lopen	8 keer knie heffen
7	7 stappen verdelen over 2 pionnen of zeven met 1 pion.	Ren 7 rondjes om de tafel
6	6 stappen lopen	Maak 6 jumping jacks (armen en benen open en dicht)
5	5 stappen lopen	Ga 5 keer op de grond zitten en weer staan
4	4 stappen achteruit lopen	Loop 4 rondjes achteruit om de tafel
3	3 stappen lopen	Druk 3 keer op
2	2 stappen lopen	Ga 2 keer helemaal gestrekt op de grond liggen (je mag zelf kiezen met je buik of rug) en sta weer op