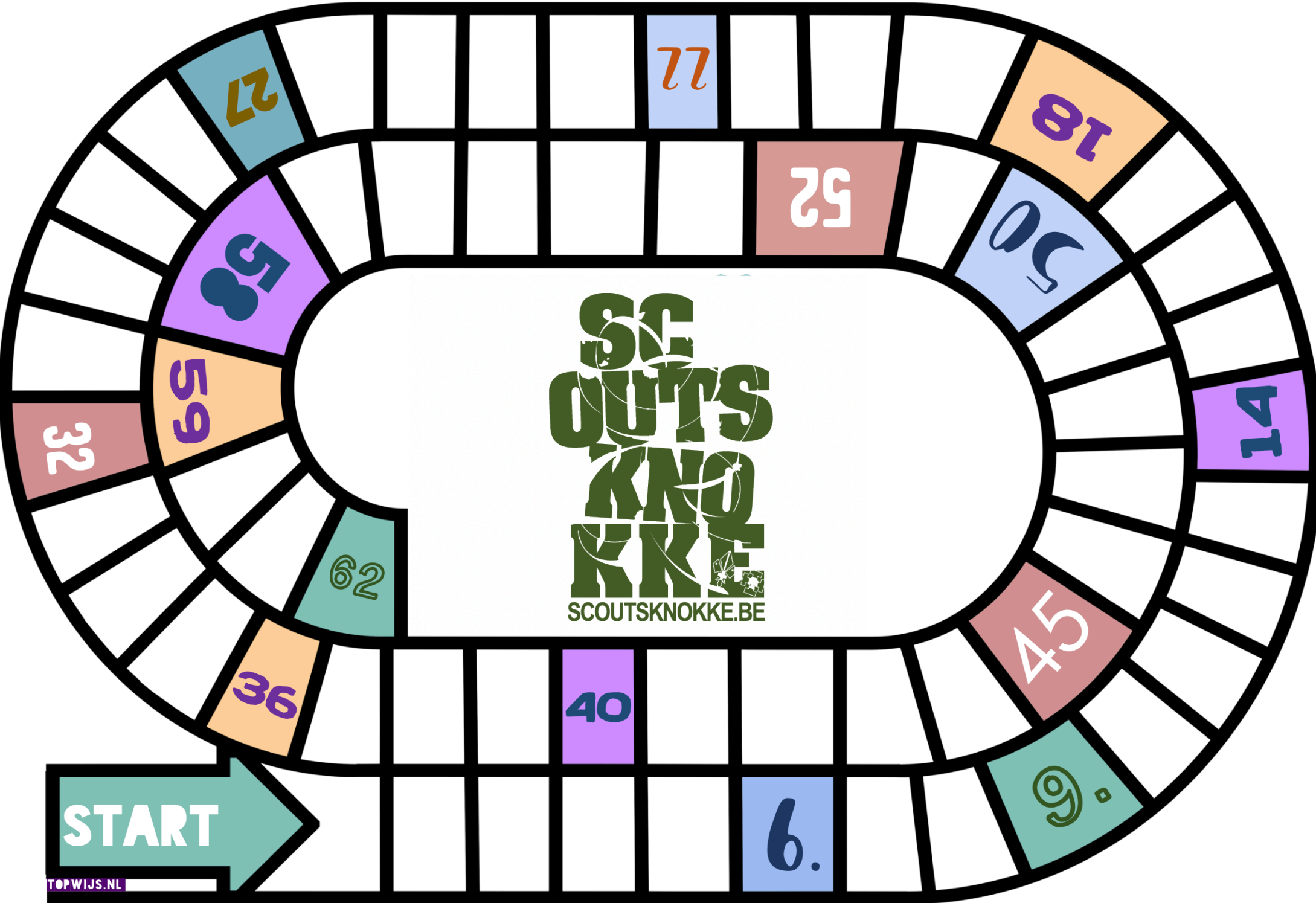




START



Spelregels Scoutsenbord

6: BAKKLIMMEN: Ga 4 stappen vooruit.

9: GLIJBAAN: Ga 1 stap terug.

14: JONGVERKENNER: Zing het refrein van je favoriete liedje.

18: KABOUTER: Dans de kabouterdans.

22: GIVER: Ga door naar vakjes 28.

27: NACHTSPEL: Iedereen zet een kaarsje op 1 m van zichzelf. De persoon op positie 27 mag beginnen. Daarna volgt de speler met de voornaam die na de voornaam van de oorspronkelijke speler in het alfabet komt. Wie als eerste het kaarsje uitgeblazen heeft, is aan de beurt.

32: JIN: Ga 1 stap vooruit.

36: JONGGIDS: Ga het aantal ogen van je vorige worp vooruit.

40: WELP: Je mag pas opnieuw gooien nadat je bent ingehaald (of na 3 rondjes).

45: KAPOEN: Ga terug naar het begin.

50: WEEKEND: Ga het aantal ogen van je vorige worp achteruit.

52: KAMP: Doe blad-steen-schaar met een tegenstander naar keuze. De winnaar mag doorspelen.

58: CANADESE BEVRIJDINGSMARS: Wacht 1 beurt.

59: SCOUT: Neem een foto van jezelf terwijl je de scoutsgroet uitvoert in je scoutsuniform samen met dit ganzenbord en post deze op social media (Instagram of Facebook).

62: SCOUT.IN: Ga 5 stappen terug.