

Potje Hollandse Waterlinies

spelregels

Wie bij de eerste worp het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen en het aantal ogen dat hij heeft gegooit vooruit. Wie als eerst op vak 39 uitkomt wint het spel! De grote vakken hebben een bijzondere betekenis:



4. Je staat op wacht op Fort Giessen en ziet iets verdachts naar Vesting Woudrichem en Slot Loevestein sluipen. Stuur direct een boodschapper vooruit, ga door naar 6



5. Een paar gevangenen op Fort Vuren proberen te ontsnappen. Jij betrapt ze op heterdaad en brengt ze terug naar de gevangenis. Goed gedaan, ga door naar 9



9. Bij Fort Asperen heb je de beroemde waaiersluizen, ga snel door het Waterliniemuseum bij nummer 14 om er meer over te leren



12. Vogels hebben nesten gebouwd in de vele schietgaten van Htorenfort op Fort Honswijk, jij moet ze weghalen voordat je verder kan, sla een beurt over



13. Je bent betrapt omdat je de Plofsluis wilde laten ontploffen. Dat zou een ramp zijn voor de scheepvaart, voor straf moet je terug naar 8



15. Je hebt succesvolle oefeningen gedaan met de manschappen op de forten rondom Utrecht, de Stelling van Utrecht. Goed bezig, gooi nog een keer



18. Je moet een nacht observeren op het kleine Fort Spion en de vleermuizen tellen, sla een beurt over



19. Fort Abcoude heeft je hulp nodig omdat ze nog niet bestand zijn tegen de brisantgranaat, ga snel naar 24



23. Je bent de klos, je moet de wasvrouw helpen met de was ophangen, sla een beurt over.



26. On nee, je hebt per ongeluk vonken gemaakt in de kruitkelder, waardoor al het kruid is ontploft. Ga naar de Vesting Muiden 22 om nieuw kruid te halen.



29. Je hebt buikgriep van de rats, kuch en bonen. Je komt niet meer van de poepdoos af, sla een beurt over



31. Goed zo! Je hebt een dief betrapt die een worst wilde meenemen uit de vleeskelders van Fort Zuidwijker meer, gooi nog een keer



32. Je maakt een mooie muurschildering in Fort bij Krommeniedijk, maar de verf is op! ga terug naar Fort Van Hoofddorp (28) voor meer verf.



35. Oh nee, je hebt de inundatie sluis van de droogmakerij de Beemster opengezet. Heel de Beemster is onder gelopen. Voor straf moet je naar de gevangenis in Nieuwersluis, ga terug naar 18



36. Door de observatiekoepel zie je vijandelijke boten aankomen, ga hulp halen bij Fort Spijkerboor, ga terug naar 33



39. Gefeliciteerd! Je bent nu een echte kenner van de Hollandse Waterlinies!