



## GoGetter™

**NL BASISSELREGELS**  
geldig voor alle GoGetter-versies

1. Neem de puzzelstukken van het spelbord en kies een opdracht. Bekijk aandachtig welke figuren afgebeeld zijn. Met de overige figuren moet je geen rekening houden.
2. Plaats de 9 puzzelstukken op het spelbord, zodat je de juiste figuren met elkaar verbindt:
  - betekent dat er een weg moet lopen tussen de figuren waartussen deze pijl staat.
  - ✗ → betekent dat er geen weg mag lopen tussen de figuren waartussen deze pijl staat.
3. Je hebt een goede oplossing gevonden, wanneer voldaan is aan alle voorwaarden van de opdracht én alle puzzelstukken op het spelbord liggen.

**OPGELET!**  
Wegen mogen niet onderbroken worden!



Meestal zijn er meerdere oplossingen! Enkele daarvan staan afgebeeld op de achterkant van de opdracht.



**Kat & Muis**  
Dit is het originele spel met enkel de basisspelregels.



**Prins & Draak**  
Bij deze speciale versie lopen er 2 wegen over de rand van het spelbord. Bovendien staat er op één van de puzzelstukken een draak. Hierdoor zijn opdrachten met een doorkruiste pijl moeilijker op te lossen:

- Het puzzelstuk met de donkergroene draak is een gewoon kruispunt. Figuren mogen de draak op het puzzelstuk passeren (tenzij natuurlijk dit verboden wordt door een doorkruiste pijl).



**Land & Water**  
Wat deze versie speciaal maakt, zijn de 2 soorten wegen. Bovendien staat er op één van de puzzelstukken een zeemeermin:

- Bij een gele pijl moet je de figuren verbinden met een gele weg, bij een blauwe pijl met een blauwe weg.
- Een doorkruiste pijl betekent dat er geen weg van die kleur tussen de figuren mag lopen. **OPGELET!** Wanneer er een doorkruiste gele pijl staat, is het wel mogelijk dat figuren met een blauwe weg verbonden zijn (en omgekeerd).
- Gele wegen kunnen enkel aansluiten op gele wegen, blauwe enkel op blauwe.
- Het puzzelstuk met de zeemeermin mag gedraaid worden en kan zowel met blauwe als met gele wegen verbonden worden.
- Figuren die door een blauwe weg verbonden zijn, mogen de zeemeermin passeren (tenzij natuurlijk dit verboden wordt door een doorkruiste blauwe pijl).



**Mummie Mystery**  
Deze speciale versie heeft een geheime tunnel en een mummie op één van de puzzelstukken. Hierdoor kunnen verbindingen gemaakt worden, die bij de andere GoGetter-versies niet mogelijk zijn.

- De wegen die naar een tunnel lopen, zijn (onzichtbaar) met elkaar verbonden. Wanneer een figuur er aan de ene kant in gaat, komt hij er aan de andere kant weer uit.
- Het puzzelstuk met de mummie is een gewoon kruispunt. Figuren mogen de mummie op het puzzelstuk passeren (tenzij natuurlijk dit verboden is door een doorkruiste pijl).

**TIPS**  
Figuren die aan dezelfde zijde van een doorkruiste pijl staan, zijn niet noodzakelijk met elkaar verbonden.



In dit voorbeeld mogen de hond en de kat met elkaar verbonden zijn, maar het moet niet. Wel is belangrijk dat geen van beide met de kaas verbonden is.

