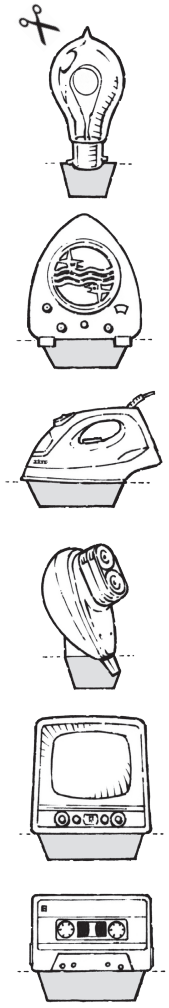
Philips Museum spel

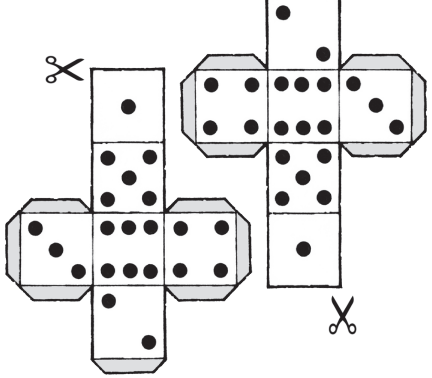
Knip de figuren hieronder uit. Iedere speler kiest er ééntje uit. Dit is je pion. De dobbelstenen kun je uitknippen, vouwen en plakken.

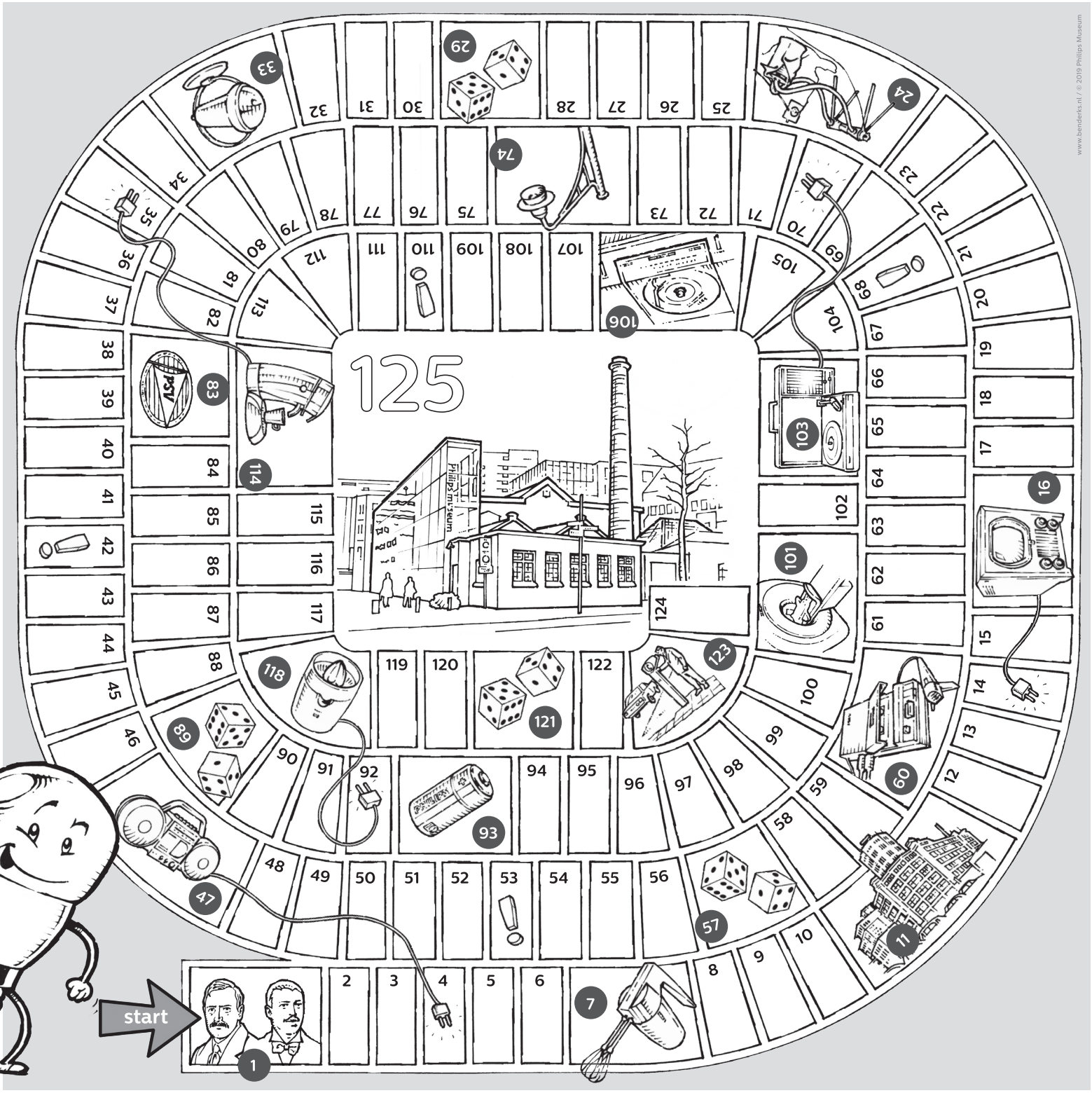


SPELREGELS: Begin bij *Start* en zet het aantal stappen vooruit dat je gooit met de dobbelstenen. Kom je op een vakje met een plaatje, doe dan de opdracht. Winnaar is degene die als eerste op vakje 125 komt.

- ***Vakje met dobbelstenen:*** gooi nog een keer.
- ***Vakje met uitroepteken:*** 10 plaatsen vooruit.
- ***Vakje met stekker:*** volg het snoer en ga naar het vakje met het bijbehorende apparaat.

7 Je helpt je zus met een taart: ga 6 plaatsen vooruit!
11 Pauze in de Lichttoren, sla 1 beurt over.
16 TV kijken in het museum: ga 4 vooruit.
24 Je moet een röntgenfoto laten maken, ga terug naar 20.
33 Opwarmen bij de Infraphil: 2 beurten wachten.
47 Je luistert naar muziek en wacht 1 beurt.
60 Stemmetjes opnemen op cassettebandjes, leuk! Ga 6 plaatsen vooruit.
74 Er moet een nieuwe lamp in de lantaarnpaal: wacht tot een andere speler langskomt.
83 PSV heeft gewonnen: ga 12 plaatsen vooruit!
93 De batterij geeft je energie: ga 15 plaatsen vooruit!
101 Je wordt onderzocht in het ziekenhuis: 2 beurten uitrusten.
103 Dansen op muziek: 9 plaatsen vooruit!
106 De CD-speler draait snel, gooi nog een keer.
114 Kopje koffie zetten: pauzeer 1 beurt.
118 Vers sinaasappelsap! 3 plaatsen vooruit!
123 Oei, autopech! Ga terug naar *Start*.





www.benderks.nl / © 2019 Philips Museum