

## REKKER TREKKER doel



Probeer om beurt de schijven met behulp van de rekker naar het doel in het midden van het spel te schuiven, maar pas op want de tegenstander kan op zijn beurt je schijven terug uit het doel schieten.

Wanneer je eigen schijf terugkomt achter je eigen lijn mag je deze schijf opnieuw spelen.

De winnaar is degene die de meeste punten op het doel gescoord heeft.

### Toebehoren :

- Spel
- 6 rode schijven + 6 gele schijven (bij verlies = 2 euro/schijf)

### Plaats :

- Op tafel