

# PLUIMERD



Plaats één shuttle op het uiteinde van de wip en sla het pluimpje met uw hand naar de hoogste score. Doe dit voor de 4 shuttles en tel de punten van alle pluimpjes in het puntenvlak.

## Toebehoren :

- Spel
- 4 pluimpjes (bij beschadiging/verlies = 2 euro)

## Plaats :

- Op tafel