



Janbibejan Nederland bv
Lekdijk 17
3958 NE Amerongen



Janbibejan België bvba
Zevenhoek 5
9400 Voorde



Veel spelplezier met Janbibejans 'Leve de lol!'

Inhoud: Spelbord, feesttent, 13 puzzelstukken, 24 kaartjes met feestbenodigdheden ('feestkaartjes'), 2 blanco kaartjes, 18 ronde staafjes (in 6 kleuren), 6 kinderen, stippendobbelsteen, kleurendobbelsteen, overzichtskaart, spelregels.

Leeftijdsindicatie: basisspel vanaf 5 jaar, spelvariant vanaf 3 jaar

Doel: een coöperatief strategiespel

2 tot 6 spelers

speelduur circa 20 minuten

Basisspel: (vanaf ongeveer 5 jaar)

Spelidee

Het is feest! De spelers bedenken samen zes feesten die ze graag willen vieren. In welk seizoen en in welke maand vier je het en wat heb je ervoor nodig?

Als de feesten gekozen zijn, gaan de spelers rondjes lopen door het jaar. Kom je bij een feest, dan probeer je samen de benodigdheden voor dat feest te vinden! Als het lukt, dan kan dat feest gevierd worden.

In de feesttent wordt ondertussen een groot slotfeest voorbereid. Telkens als iemand langs de ingang van de tent komt, kiezen jullie samen alvast één van de benodigdheden voor het grote feest uit, die je in de tent legt. Aan het einde van het spel barst het slotfeest los in de feesttent!

Vorbereiding

1. Het spel begint met het maken van de puzzel:
 - Leg het spelbord neer. Leg de 13 puzzelstukken ernaast.
 - Welk seizoen is het nu? Lente, zomer, herfst of winter? Is het seizoen net begonnen of alweer bijna voorbij? Leg het puzzelstuk met twee poorten en zes voetstappen op de plek in het jaar die het nu is. Vraag eventueel hulp van een ouder iemand als je dit lastig vindt.
 - Leg dan, met de seizoenen mee, de stukjes van de maanden neer. Je begint natuurlijk met de maand die het nu is. Pak eventueel een kalender erbij om je te helpen met de volgorde van de maanden.
2. Leg de 24 feestkaartjes (zonder de twee blanco kaartjes) met het plaatje naar beneden op het bord en schud ze door elkaar. Verdeel ze samen over de 12 maanden. Op elke maand komen er twee; de ingang van de feesttent blijft leeg.
3. Bouw de feesttent in het midden van het bord.
4. Leg de overzichtskaart naast het bord.
5. Bedenk samen zes feesten die je graag wilt vieren. Bijvoorbeeld de verjaardagen van de spelers, sinterklaas, suikerfeest, enzovoorts.
6. Doe nu voor elk feest het volgende:
 - Kies een kleur die bij dit feest hoort en pak de drie staafjes van die kleur.
 - In welke maand wordt het feest gevierd? Zet hier één van de drie staafjes om aan te geven dat dit een feestmaand is!



- Hoe willen jullie dit feest vieren? Kies op de overzichtskaart twee feestbenodigdheden die volgens jullie bij dit feest horen. Zet bij beide een staafje. Je mag bij verschillende feesten dezelfde dingen kiezen!
- 7. Elke speler kiest één van de kinderen om mee te spelen, loopt daarmee door de eerste poort en gaat op het gras bij de zes voetstappen staan.

Spelen

1. Gooi met de stippendobbelsteen en loop over de puzzelstukken, met de seizoenen mee, het aantal stappen dat de dobbelsteen aangeeft.
2. Kom je op een vakje waar kaartjes liggen, dan mag je één van de twee kaartjes open draaien zodat iedereen het plaatje kan zien.
3. Ben je op of langs de ingang van de feesttent gekomen, dan leg je nu een kaartje in de feesttent.
4. Sta je op een maand met een gekleurd staafje (een feestmaand), dan kun je misschien een feest gaan vieren.
5. Aan het eind van je beurt draai je alle opgedraaide feestkaartjes weer dicht.

De feesttent

6. In de feesttent wordt een groot slotfeest voorbereid. Elke speler die op of langs de ingang van de tent komt, legt een feestkaartje van het bord in de tent.
7. Je mag zelf kiezen welk kaartje je in de tent legt, de andere spelers mogen je natuurlijk helpen. Het mag het kaartje zijn dat je net hebt omgedraaid.
8. Deze kaartjes blijven in de tent liggen totdat het grote slotfeest gevierd wordt. Ze kunnen niet meer gebruikt worden om andere feesten te vieren. Overleg dus samen welk kaartje je in de tent legt!

Een feest vieren

9. Sta je op een feestmaand (bij een gekleurd staafje) en wil je een feest vieren, dan zeg je: "Ik nodig jullie uit voor het - feest". Waar liggen volgens jullie de benodigdheden voor dit feest? Draai deze twee feestkaartjes om.
10. Klopt het? Dan komt iedereen naar die maand om het feest samen te vieren! Zet alle kinderen op dat vakje en vier het feest op jullie eigen manier.
11. Zet daarna het gekleurde staafje, dat op de maand stond, op één van de voetstappen bij de ingang van de feesttent.
12. Alle kinderen lopen in hun volgende beurt verder vanaf de maand waar het feest is gevierd.
13. Hebben jullie het verkeerd onthouden? Dan kan dit feest nog niet gevierd worden. Iedereen blijft op zijn eigen plek staan. Bovendien moeten jullie één feestkaartje omgekeerd in de tent leggen. Dat mag één van de opgedraaide kaartjes zijn of een dichte. Dit kaartje kan voor geen enkel feest meer gebruikt worden, ook niet voor het slotfeest!!!
14. De staafjes op de overzichtskaart helpen je te herinneren wat er voor elk feest nodig is. Deze blijven daar gewoon staan als het feest gevierd is.

Einde van het spel

1. Wanneer alle zes de feesten gevierd zijn, of wanneer er geen feesten meer gevierd kunnen worden omdat de benodigdheden er niet meer zijn, gaat het slotfeest in de grote tent beginnen.



2. De spelers blijven om beurten gooien met de dobbelsteen en rondjes lopen tot ze het vakje bereiken waar de gekleurde staafjes staan (je hoeft er niet precies op te komen). Elk kind dat hier komt, mag nu over de staafjes lopen en door de tweede poort de tent binnengaan.
3. Staan er niet genoeg staafjes dan mogen er bruggen gebouwd worden. Een stapeltje van vier feestkaartjes is een brug. Voor elk missend staafje leggen jullie vier kaartjes op elkaar bovenop het voetstapje. Liggen er niet genoeg kaartjes op het bord, dan mag je kaartjes uit de feesttent pakken.
4. Wanneer je al in de feesttent bent, gooi je tijdens je beurt nog steeds met de dobbelsteen. Kies een andere speler die dit aantal stappen mag zetten.
5. Wanneer iedereen op het feest is aangekomen, bekijk je samen de kaartjes in de feesttent. Wat voor feest gaan jullie vieren met deze feestbenodigdheden? Het mag best een gek feest zijn. Leve de lol!!!
6. Als het deze keer niet gelukt is om alle zes de feesten te vieren, bedenk dan samen hoe het een volgende keer wel kan lukken!

Het spel makkelijker maken

Vind je het moeilijk om te onthouden wat waar ligt, dan kun je de omgedraaide kaartjes open laten liggen.

Het spel moeilijker maken

- Voor het bouwen van een brug mogen alleen kaartjes gebruikt worden die op de maanden liggen. Zijn er niet genoeg kaartjes over om een brug te bouwen, dan kunnen jullie helaas niet door de poort naar de feesttent! Het feest begint... Misschien kunnen jullie aan de zijkanten van de tent naar binnen gluren. Wat gebeurt er allemaal op het grote feest?
- Om het spel nog spannender te maken, kun je afspreken dat jullie samen drie extra dingen meenemen naar het grote feest. Alleen als er aan het eind van het spel nog genoeg kaartjes op de maanden liggen, kunnen jullie meedoen met het grote feest!
- Om het onthouden moeilijker te maken, kun je het volgende doen: Wanneer je een feest gaat vieren, en je hebt de benodigdheden voor dat feest gevonden, dan leg je deze kaartjes op de twee vakjes van die maand. Als daar al kaartjes lagen, dan gaan die -zonder te spieken!- naar de maand(en) waar de kaartjes voor dit feest vandaan komen (de kaartjes worden dus omgeruild).
- Je kunt er ook voor kiezen om bij de voorbereiding geen staafjes op de overzichtskaart te zetten. Dan moeten de spelers samen onthouden wat er voor welk feest nodig is...

Korte versie

Hierbij wordt de helft van de feestkaartjes gebruikt. Op elke maand ligt er één en voor elk feest is maar één kaartje nodig. Een brug bestaat nu uit twee kaartjes. De andere regels blijven hetzelfde.

Eenvoudige versie (vanaf ongeveer 3 jaar)

Spelidee

De kinderen lopen rondjes door het jaar en de seizoenen. Onderweg leggen ze kaartjes met feestbenodigdheden neer. Zodra ergens twee kaartjes liggen, is het feest! Waarmee wordt er feest gevierd? Welk feest zou het zijn?



Voorbereiding

1. Leg het spelbord neer en leg de puzzel erin zoals beschreven in het basisspel (punt 1 bij 'Voorbereiding').
2. Leg de overzichtskaart naast het bord.
3. Bekijk samen de 24 feestkaartjes en leg ze open op hetzelfde plaatje op de overzichtskaart. Kun je alle plaatjes vinden? Je kunt dit ook overslaan en de 24 kaartjes naast het bord leggen.
4. De 18 gekleurde staafjes worden niet gebruikt.
5. Bouw de feesttent op in het midden van het bord.
6. Elke speler kiest een kind uit om mee te spelen en zet deze bij de ingang van de feesttent.

Spelen

1. Gooi met de *kleurendobbelsteen*.
2. Loop met de seizoenen mee naar het eerste puzzelstukje in die kleur.
3. Kies een feestkaartje uit en leg het neer op dat vakje.
4. Zodra ergens twee feestkaartjes liggen, wordt er een feest gevierd. Welk feest vieren jullie met deze twee feestbenodigdheden?
5. Na het feest worden de twee kaartjes in de tent gelegd en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Zodra alle kaartjes een plek op het bord hebben en de overzichtskaart leeg is, wordt iedereen uitgenodigd voor het feest in de grote feesttent. Bekijk samen de kaartjes die daar liggen. Wat is er allemaal te doen? Wat neem jij nog mee naar het feest?

Extra mogelijkheden van het spel

- Als het feest is, bijvoorbeeld op een kinderpartijtje, kun je het spel extra leuk maken door van te voren een aantal echte feestbenodigdheden te verzamelen. Haal deze tevoorschijn zodra ze in het spel gebruikt worden om een feest te vieren. Nu kunnen de kinderen het feest écht vieren!
- Vier ook eens feesten die je niet zo goed kent. Kies bijvoorbeeld feesten uit verschillende streken, culturen of godsdiensten. Wat voor feesten worden er gevierd in het Christendom, Jodendom, Islam, Hindoeïsme, enzovoort? Kijk maar goed op de kaartjes, de dingen die je hiervoor nodig hebt, zijn er ook!
- Op de twee blanco kaartjes kun je feestbenodigdheden tekenen die je zelf hebt bedacht. Dit kan met een watervaste stift of olieverf. Wil je steeds iets anders toevoegen, gebruik dan een afwasbare stift ('whiteboard marker'). Gebruik deze nieuwe benodigdheden in plaats van de bestaande kaartjes.
- De puzzel kan gebruikt worden om op een speelse manier de volgorde van de maanden te leren kennen. Ken je de namen van de maanden? In welke volgorde horen ze? Misschien kun je erachter komen door de puzzel te maken! Welke maanden horen bij welk seizoen?

Colofon

Dit spel is speciaal voor Janbibejan ontwikkeld door Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnespel.nl) en Anne Mijke van Harten (Earthgames.nl). De tekeningen zijn van Eva Zegers.



Ken je de andere coöperatieve spellen van Janbibejan al?

Pluk de dag! (vanaf 3 jaar): Ies en Pies gaan op een zomerse dag naar hun favoriete boom om kersen te plukken. Wat hangen de kersen hoog! Met hulp van hun vriendjes vogel en eekhoorn lukt het om erbij te komen. Maar dan moeten ze opschieten, want de zon gaat bijna onder... Het vrolijke spelbord, dat rechtop wordt neergezet, nodigt uit om verder te spelen!

Het bos in! (vanaf 3 jaar): Het vroegere 'bosspel' met vernieuwde spelregels en extra speelstukken. Muis, Vogel, Egel en Slang helpen hun vriend Eekhoorn om zijn wintervoorraad aan te leggen. Lukt het om alle nootjes te vinden voordat Eekhoorn langskomt om ze op te halen? En wat gebeurt er als Vos langskomt? Met een leuke puzzel, een speciale dobbelsteen en heel veel nootjes.

Kom d'r bij! (vanaf 4 jaar): De bijen vliegen van de korf naar de bloemen om nectar te verzamelen. Daarna vliegen ze terug naar de korf om honing te maken. Samen zorgen de spelers ervoor dat de bijen de weg weten te vinden. Maar ze kunnen ook verdwalen... Met de mooie zeshoekige tegels kunnen kinderen urenlang spelen.

De boer op! (vanaf 6 jaar): De spelers zorgen samen voor vier koeien die in de wei staan en gemolken moeten worden. Maar de bruggetjes tussen de weilanden blijken oud en versleten... Hoeveel melk hebben de spelers aan het eind van het spel verzameld? En kunnen de koeien nog terug naar de stal? Een spel met veel varianten, ook voor oudere kinderen die met hulp van de boer en de boerin kaas gaan maken. Met spelvariant vanaf 4 jaar.

Veel spelplezier van Janbibejan.