



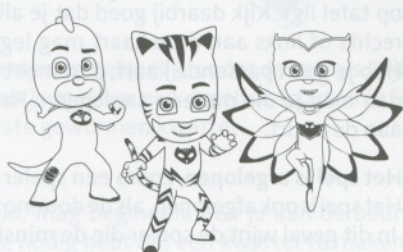
Ravensburger® spel nr. 21 390 0

Met de PJ Masks Helden kun je 6 verschillende spellen spelen:

memory®, domino, lotto, kwartet, dobbelpuzzel en het wedstrijdspel "Ga mee naar het hoofdkwartier van PJ Masks".

Inhoud:

- 1 puzzelbaar spelbord (tweezijdig bedrukt)
- 24 vierkante kaartjes met afbeeldingen
- 32 speelkaarten
- 28 dominokaarten
- 10 ronde schijfjes
- 4 puzzelplaatjes (6-delig)
- 4 PJ Masks speelfiguren met opzetvoetjes
- 1 kleurendobbelsteen



memory

De spannende zoektocht naar bij elkaar passende kaartjes

voor 2 – 4 spelers vanaf 3 jaar.

Voor dit spel heb je de 24 vierkante kaartjes nodig.

Doel van het spel is de meeste kaartenparen te verzamelen.

Vorbereiding

Schud alle kaarten met de afbeelding naar beneden en leg ze uit in de vorm van een rechthoek.



Spelverloop

De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel met de klok mee verder. Ben je aan de beurt, dan draai je twee willekeurige kaartjes om, zo dat iedere speler ze kan zien. Staan er twee dezelfde plaatjes op de kaartjes, dan mag je deze beide kaartjes pakken en voor je neerleggen. Vervolgens mag je meteen nog een keer twee kaartjes omdraaien. Dat gaat net zo lang door, tot je twee verschillende kaartjes omdraait: staan er twee verschillende plaatjes op de kaartjes, dan draai je deze kaartjes weer terug en laat ze in het midden op tafel liggen. De speler die als volgende aan de beurt is, gaat verder met het spel.

Het spel eindigt, zodra jullie het laatste paar kaartjes hebben gevonden. Dan stapelt iedere speler zijn gewonnen kaartenparen op elkaar. De speler die de meeste kaartenparen en dus de hoogste stapel heeft, heeft **gewonnen!**

Variant voor 1 speler

Draai steeds twee kaartjes om. Zijn ze hetzelfde, leg ze dan voor je neer. Hoe lang heb je nodig om alle kaartenparen te vinden?

Domino

Legplezier voor 2 – 4 spelers vanaf 3 jaar.
Voor dit spel heb je de 28 dominokaarten nodig.

Doel van het spel is, al je dominokaarten passend aan te leggen.



Vorbereiding

Hussel alle dominokaarten met de afbeelding naar beneden door elkaar en verdeel dan 4 domino-kaarten aan iedere speler (bij 2 spelers krijgen beide 6 kaarten). Kijk naar jullie kaarten en leg ze dan omgekeerd voor je neer. Leg de overige dominokaarten als blinde stapel in het midden op tafel. Pak de bovenste kaart van de stapel en leg die met de afbeelding naar boven neer.

Spelverloop

De oudste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de klok mee. Ben je aan de beurt, dan kijk je naar je kaarten: heb je een passende kaart dan mag je die aanleggen aan de kaart die op tafel ligt. Kijk daarbij goed dat je alleen dezelfde plaatjes aan elkaar legt en je je kaart alleen rechts of links aan deze kaart mag leggen! Zo ontstaat langzaam een lange slang van kaarten. Heb je geen passende kaart, dan moet je een kaart van de blinde stapel pakken. Past deze kaart, dan mag je die meteen aanleggen. Past hij niet, dan houd je de kaart en de volgende speler is aan de beurt.

Het spel is afgelopen, zodra een speler al zijn dominokaarten heeft aangelegd. Deze speler **wint**. Het spel is ook afgelopen, als de domino kaartenstapel op is en geen een speler meer kan aanleggen. In dit geval wint de speler die de minste kaarten voor zich heeft liggen.

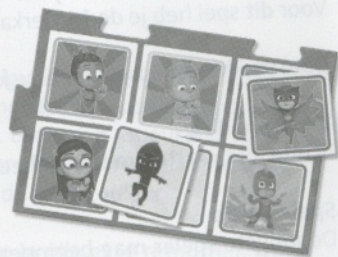
Variant voor 1 speler

Pak alle 28 dominokaarten en probeer daarvan een zo lang mogelijke dominoslang te maken. Hoe lang zal die worden?

Lotto

Het aflegspel voor 2 – 4 spelers vanaf 3 jaar.
Voor dit spel heb je de 24 vierkante kaartjes nodig en de 4 lotto legborden, die op de achterkant van de puzzelbare speelborden staan.

Doel van het spel is, om de plaatjes op je lottobord te bedekken met passende kaartjes.



Vorbereiding

Iedere speler kiest een legbord en legt die voor zich neer. Schud de bijbehorende vierkante kaartjes goed door elkaar en leg ze omgekeerd op tafel. Lottoborden die over zijn en de daarbij horende kaartjes haal je er voor het spel uit.

Spelverloop

De kleinste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de klok mee. Ben je aan de beurt, dan draai je een willekeurig kaartje om en kijk je of die bij jouw bord past. Hoort het kaartje bij je bord dan mag je het kaartje op het overeenkomstige plaatje op je legbord leggen. Past het kaartje niet op je bord of heb je het kaartje al, dan leg je het omgekeerd terug op tafel. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Het spel is afgelopen, zodra één van jullie alle plaatjes op zijn lottobord met de overeenkomstige kaartjes bedekt heeft. Deze speler is de **winnaar**.

Variant voor 1 speler:

Draai de kaartjes één voor één om en leg ze op de lottoborden. Al gauw liggen alle kaartjes op hun plaats en zijn de lottoborden volledig bedekt.

Kwartet

Het kaarten-verzamelspel voor **3 of meer** spelers vanaf **3** jaar. Voor dit spel hebben jullie de 32 speelkaarten nodig.

Doel van het spel is, om de meeste kwartetten te verzamelen. Een kwartet bestaat uit 4 dezelfde kaarten.



Vorbereiding

Schud de kaarten met de afbeelding naar beneden en verdeel ze gelijkelijk onder de spelers. Kijk naar je kaarten zonder dat de andere spelers ze zien: heb je meteen al 4 dezelfde kaarten in je hand, dan mag je het kwartet voor je neerleggen als eerste gewonnen kwartet.

Spelverloop

De speler links van degene die de kaarten heeft gedeeld, mag beginnen. Ben je aan de beurt dan vraag je een willekeurige speler naar een kaart die je nodig hebt om een kwartet te maken. Bijvoorbeeld: "Heb je een kaart van Catboy?" Heeft de speler aan wie deze kaart gevraagd is een passende kaart, dan moet hij hem aan je geven. Je mag net zo lang kaarten vragen tot een speler aan wie je het gevraagd hebt "nee" zegt omdat hij de gevraagde kaart niet heeft. Dan is de volgende speler aan de beurt. Wie een compleet kwartet in z'n hand heeft, legt het voor zich neer.

Het spel is afgelopen, zodra een speler geen kaarten meer in z'n hand heeft. De speler met de meeste kwartetten heeft **gewonnen**.

Dobbelsteenpuzzel

Puzzelplezier voor **2 – 4** spelers vanaf **3** jaar. Voor dit spel heb je de 4 puzzelplaatjes (6-delig) en de kleurendobbelsteen nodig.

Doel van het spel is om als eerste je puzzelplaatje in elkaar te puzzelen.



Vorbereiding

Iedere speler kiest een puzzelplaatje. Overgebleven puzzelplaatjes leg je aan de kant. De puzzelstukken van het puzzelplaatje leg je los, met de afbeelding naar boven, in het midden van de tafel.

Spelverloop

De grootste speler mag beginnen, daarna gaat de beurt verder met de klok mee. Wanneer je aan de beurt bent gooi je de dobbelsteen en mag je het puzzelstuk van jouw puzzelplaatje pakken, dat dezelfde kleur heeft als de kleur die je net hebt gegooid. Op alle puzzelstukken staan namelijk gekleurde dobbelsteensymbolen. Heb je dus bijvoorbeeld "blauw", gegooid, dan mag je van jouw puzzelplaatje het puzzelstuk pakken met het blauwe dobbelsteensymbool. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Zo puzzel je langzaam maar zeker je puzzelplaatje compleet. Gooi je een kleur, waarvan je het stuk al eerder had gepakt? Dan kom je in deze speelronde helaas niet verder en mag de volgende speler gooien.

Het spel is afgelopen, zodra de eerste speler zijn puzzelplaatje in elkaar gepuzzeld heeft. Deze speler heeft **gewonnen**!

Wedstrijdspel "Ga mee naar het hoofdkwartier van PJ Masks"

Het wedstrijdspel voor **2 – 4 spelers** vanaf **3 jaar**.

Voor dit spel heb je het puzzelbare speelbord, de 4 PJ Masks speelfiguren met opzetvoetjes, de kleurendobbelsteen en de 10 ronde schijfjes nodig.



Het PJ Masks drielat Catboy, Owlette en Gekko hebben haast, ze moeten voor zonsopgang in het hoofdkwartier zijn. Kunnen jullie hen helpen om daar te komen? Met een beetje dobbelgeluk en bij het omdraaien van de juiste schijfjes kom je snel vooruit!

Doel van het spel is, als eerste met je speelfiguur bij het PJ Masks hoofdkwartier te zijn (= groen gekleurde veld direct ervoor).

Vorbereiding

Puzzel het 4-delige speelbord in elkaar en leg het in het midden op tafel zodat iedereen er goed bij kan. Iedere speler kiest een PJ Masks speelfiguur, doet die in een opzetvoetje en zet hem op het startveld linksonder. Schud de 10 ronde schijfjes met de achterkant naar boven en leg ze als blinde stapel samen met de dobbelsteen naast het speelbord.

Spelverloop

De jongste speler mag beginnen, vervolgens gaat het spel met de klok mee verder. Ben je aan de beurt, dan gooi je en zet je je speelfiguur op het volgende veld met de kleur die je zojuist gegooid hebt. Is dit veld al bezet, dan mag je de andere speelfiguur eraf gooien en terugzetten op het startveld. Sta je dichtbij het PJ Masks hoofdkwartier, dan wordt het al weer spannend: gooi je een kleur die niet meer voorkomt, dan moet je terug naar het eerstvolgende veld met de kleur die je gegooid hebt.

Gooi je "wit" dan mag je het bovenste ronde schijfje van de stapel pakken en omdraaien. Wie of wat is daarop te zien? Zoek de bijpassende afbeelding op het speelbord en zet je speelfiguur op dit veld. Het schijfje mag je houden. Pas als alle schijfjes op zijn, verzamel je ze en schud je ze goed zodat je een nieuwe stapel kunt maken.

Het spel is afgelopen, zodra de eerste speler het groene veld voor het PJ Masks hoofdkwartier bereikt. Deze speler **wint**.

