

DOEL VAN HET SPEL

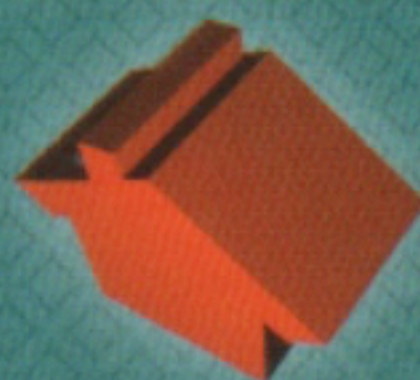
In Droomhuis mag je je eigen droomhuis vanaf de grond af ontwerpen en realiseren. Het spel duurt twaalf ronden. In die ronden voeg je kamers aan je huis toe met gebruik van kaarten en richt je ze in met allerlei accessoires. Zodra de stapels kaarten op zijn, eindigt het spel en wint de speler met de meeste punten.

INHOUD

1 speelbord



1 startspelershuis



1 scoreblok



4 huisborden



4 overzichtskarten

10 inrichtingstegels



60 kamerkaarten



48 verbouwingskaarten



achterkant kaart

achterkant kaart

VOORBEREIDING

1. Iedere speler krijgt een huisbord en een overzichtskaart.
2. Leg het speelbord in het midden van de tafel.
3. Schud de verbouwingskaarten en leg deze als stapel gesloten op het bord. **A** Trek de bovenste vier verbouwingskaarten en leg deze van links naar rechts open op de vier witte velden van de bovenste rij op het speelbord (het overgebleven veld links is voor het startspelershuis en moet altijd leeg blijven).
4. Schud de kamerkaarten en leg deze als stapel gesloten op het bord. **B** Trek de bovenste vijf kamerkaarten en leg deze van links naar rechts open op de vijf witte velden van de onderste rij op het speelbord.
5. Leg de inrichtingstegels naast het speelbord.
6. De jongste speler krijgt het startspelershuis.

Je bent nu klaar om te spelen!



3

HET SPELVERLOOP

Het spel wordt over 12 ronden gespeeld. De speler met het startspelershuis begint elke ronde als eerste en vervolgens komen de andere spelers, met de klok mee, aan de beurt.

Tijdens zijn beurt kiest een speler een kolom op het speelbord en pakt de beide kaarten die daar liggen (een kamer- en een verbouwingskaart). Als een speler de meest linkse kolom kiest, dan pakt hij de kamerkaart van de onderste rij en het startspelershuis. Een kamerkaart wordt altijd direct op het huisbord gelegd. Het beste is om deze naast een zelfde soort kamer te leggen (zie 'Kamerkaarten plaatsen' op pagina 6). De verbouwingskaarten worden uitgelegd op pagina 5.

Kiest niemand tijdens een ronde de linkerkolom, dan houdt de huidige startspeler het startspelershuis en begint hij ook de volgende ronde.

Nadat iedere speler aan de beurt is geweest, worden er nieuwe kaarten op het bord gelegd. Verwijder eerst de kaarten die op het bord zijn blijven liggen en vul daarna beide rijen (4 verbouwingskaarten in de bovenste rij en 5 kamerkaarten in de onderste rij).

Aan het einde van de ronde waarin de stapels kaarten op zijn, eindigt het spel. De spelers hebben nu allemaal 12 kamers en tellen ieder hun punten op. De speler met de meeste punten wint het spel.



NORMALE KAMERKAARTEN - Deze kamers vertegenwoordigen de gebruikelijke ruimtes in je huis. Je legt ze neer op de tien velden op de bovenste twee verdiepingen van het huis.



UNIEKE KAMERS - Dit zijn de meer luxe ruimtes in je huis. Het is tenslotte toch jouw droomhuis? Ook deze kaarten worden op de bovenste twee verdiepingen van je huis gelegd. Let goed op de tekst op de kaarten, want in specifieke gevallen leveren deze kamers meer punten op bij de uiteindelijke puntentelling!



KELDERKAARTEN - Dit zijn de kamers in de kelder van je huis en deze kunnen alleen op de twee velden van de onderste verdieping van je huis gelegd worden. Je herkent een kelderkamer aan de donkere rand rondom de kaart en omdat de naam en waarde aan de bovenkant van de kaart staat.



De verschillende soorten verbouwingskaarten hebben ieder hun eigen regels:



DAKKAARTEN - Dakkaarten worden gesloten op het dakveld van het huis gelegd. Zodra je een dakkaart hebt neergelegd, mag je deze niet meer bekijken tot het einde van het spel. Er zijn vier verschillende soorten dakkaarten, ieder met zijn eigen kleur.



INRICHTINGSKAARTEN - Zodra je een inrichtingskaart van het bord pakt, mag je de daarmee overeenkomende tegel in een van jouw kamers plaatsen. Je mag een tegel alleen in een kamer leggen waarin nog geen tegel ligt en waarvan het soort kamer overeenkomt met de tegel. De kaart leg je vervolgens af. Heb je geen kamers zonder tegels, of heb je de juiste soort kamer niet, dan kun je geen tegel meer in een kamer leggen en moet je de kaart direct afleggen. Zodra je een tegel in een kamer hebt gelegd, is de kamer af (zie 'Kamerkaarten plaatsen' op pagina 6).



GEREEDSCHAPSKAARTEN - Gereedschapskaarten worden open naast je bord neergelegd. De tekst op de kaart geeft aan hoe en wanneer je de kaart kunt gebruiken.



KLUSSERSKAARTEN - Klusserskaarten worden open naast je bord gelegd. Deze kaarten worden aan het einde van het spel gebruikt voor het bepalen van je eindscore (met uitzondering van de interieurverzorgster, die ook tijdens het spel wordt gebruikt).

Om het bepalen van de score van sommige klusserskaarten te vergemakkelijken, raden we aan om de afgelegde kamerkaarten en verbouwingskaarten apart te houden.



Spelregels bij 2-3 spelers

Als je met 2 of 3 spelers speelt, voer je de voorbereiding zoals hierboven staat omschreven gewoon uit. Aan het begin van elke ronde, voordat de startspeler zijn beurt uitvoert, kiest hij een kolom met kaarten en legt deze kaarten af. De meest linkse kolom mag hierbij nooit worden gekozen.

Let op: Met jongere spelers kun je het spel vereenvoudigen door deze aflegregel te negeren.



KAMERKAARTEN PLAATSEN

Een van het bord gepakte kamerkaart moet direct op je huisbord worden gelegd. Deze mag vervolgens niet meer verplaatst worden, tenzij je hier een specifieke gereedschaps- of klusserskaart voor hebt. Er mogen lege velden ontstaan tussen verschillende kamers op dezelfde verdieping. De volgorde van neerleggen is niet van belang, mits aan de volgende voorwaarden wordt voldaan:

[A] Er kan geen leeg veld direct onder een kamer liggen.

[B] Kelderkaarten moeten op één van de twee velden op de onderste verdieping worden gelegd (de kelder); normale en unieke kamers op de velden op de bovenste twee verdiepingen.

[C] Als je een kamer wilt uitbreiden mag je niet boven de maximale grootte van de kamer komen die op de kamerkaart staat vermeld (zie ook de regels voor het uitbreiden van kamers op pagina 7).



Als je geen kamerkaart kunt plaatsen, of je wilt een bepaalde kaart niet plaatsen dan leg je de kaart gesloten op een van de lege velden op je huisbord. Hiermee creëer je een lege kamer die aan het einde van het spel 0 punten waard is. Een lege kamer kan, net als bij andere kamers, geen lege velden direct onder zich hebben. Lege kamers kun je naast elkaar bouwen, maar er is dan geen sprake van een uitbreiding van een kamer.

De slaapkamer bestaat uit maximaal twee kaarten. De derde kaart kan dus geen slaapkamer zijn.

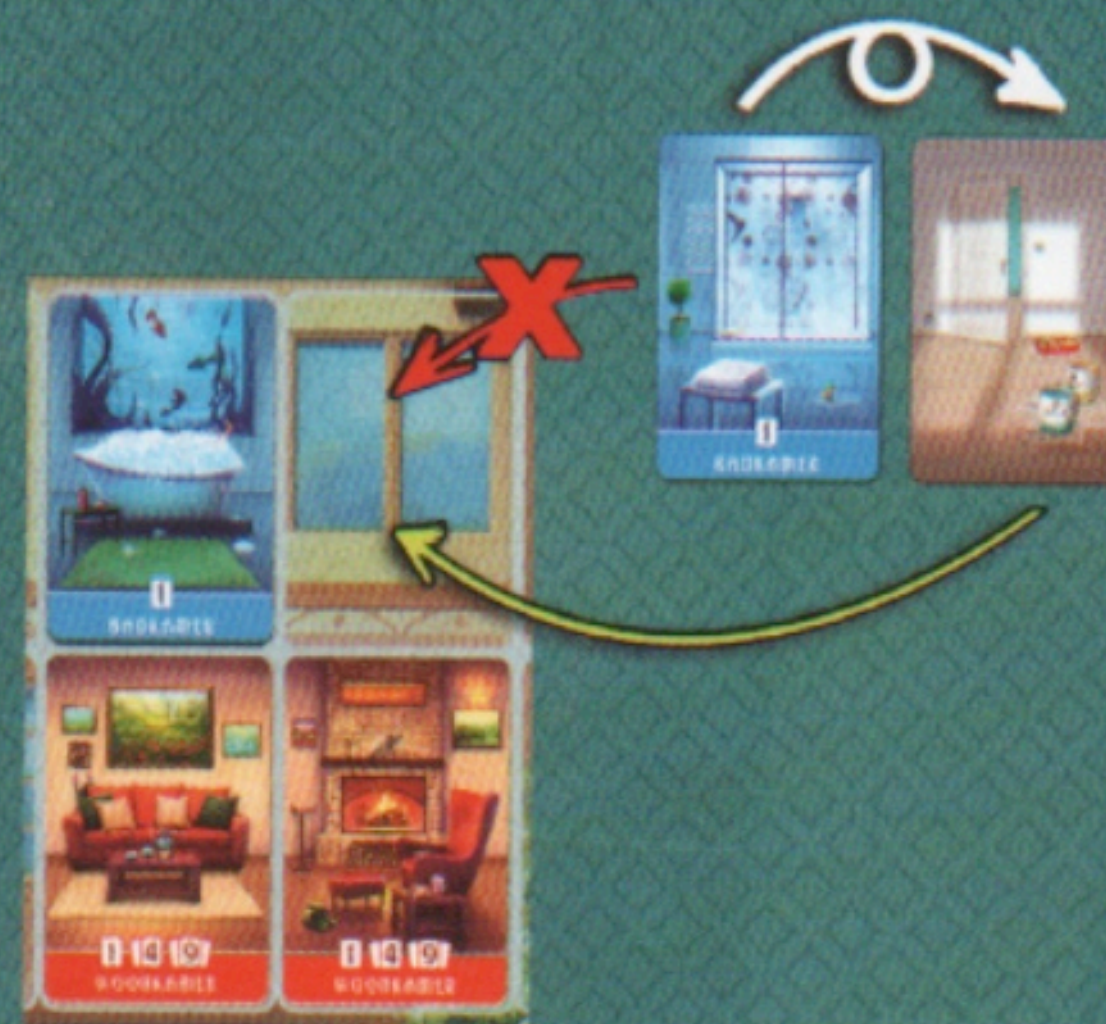


Kamers kunnen horizontaal, dus naast elkaar, worden uitgebreid om extra punten te scoren. Elke kamer heeft een maximum van 1, 2 of 3 kaarten zoals met deze symbolen wordt aangegeven: , , of .

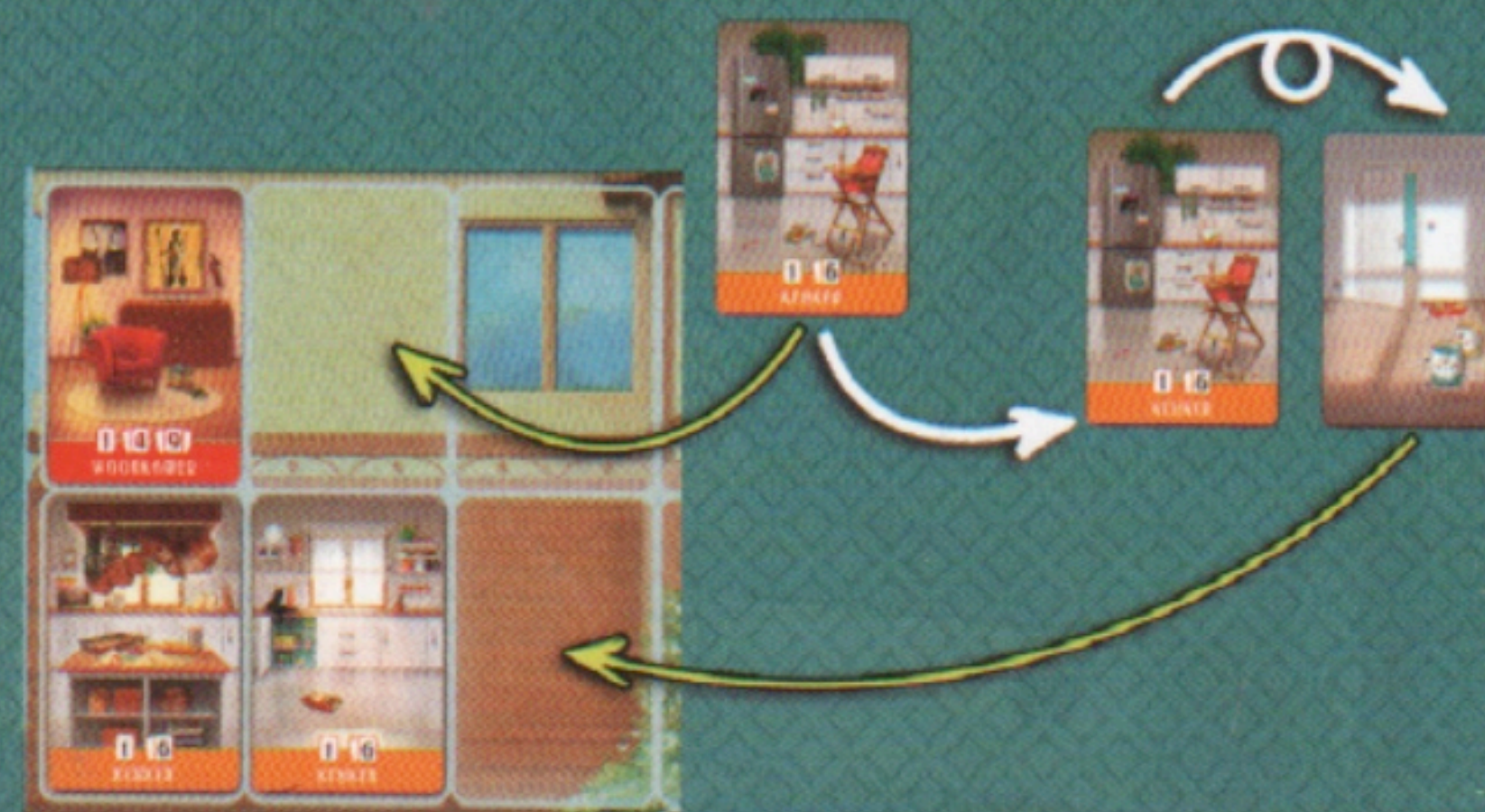
Een kamer die bestaat uit het maximum aantal kaarten of een kamer die een inrichtingstegel bevat is klaar en kan niet verder worden uitgebreid. Je kunt geen kamer van hetzelfde soort meer plaatsen naast een kamer die klaar is. Heb je verder geen ruimte meer, dan zul je de kaart als een lege kamer moeten bouwen (die 0 punten waard is).

Let op: Kamers die verticaal (boven en onder elkaar) liggen, bevinden zich niet op dezelfde verdieping en worden dan ook als aparte kamers gezien (en gescoord).

Kevin heeft een badkamerkaart van het bord gepakt. Een badkamer bestaat uit maximaal één kaart. Als Kevin een nieuwe badkamerkaart op het aangegeven veld legt (naast de huidige badkamer), dan moet de kaart gesloten worden neergelegd als lege kamer.



Sanne heeft een **keukenkaart** en kan deze slechts op twee plaatsen neerleggen. De kaart kan naast de bestaande woonkamer worden neergelegd, waardoor deze niet meer verder uitgebreid kan worden of kan gesloten worden neergelegd als lege kamer naast de bestaande keuken (omdat deze al uit twee kaarten bestaat en klaar is).



Als je een inrichtingstegel op een kamer legt, is deze kamer klaar en kan deze niet meer verder worden uitgebreid. Vergeet niet dat als je een kamer naast een kamer van hetzelfde soort legt die al klaar is, je de kaart gesloten moet spelen als lege kamer. Lege kamers kunnen aangrenzend worden gebouwd, maar dit geldt niet als uitbreiding.



Sanne besluit om een piano toe te voegen aan haar woonkamer (die pas uit één kaart bestaat). Als de pianotegel in de kamer wordt gelegd, is deze kamer klaar. Hij kan niet verder worden uitgebreid (een piano is erg kostbaar, daar renoveer je niet even omheen).

EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING

Na de twaalfde ronde zal het huis van iedere speler 12 kamers bevatten. Je bepaalt nu de waarde van je huis aan de hand van de punten die je scoort. We hebben scoreformulieren bij het spel gedaan om dit wat makkelijker te maken. Bekijk wel eerst even alle prachtige woningen die iedereen heeft gemaakt tijdens het spel!



Vergeet bij de puntentelling niet de effecten van de Leverancier, de Klusjesman en de Dakdekker.

Je krijgt punten voor:

- kamers;
- inrichting;
- functionaliteit van het huis;
- het dak.

Punten voor kamers

De meeste kamers scoren punten op basis van het aantal kaarten waaruit een kamer bestaat (horizontaal aangrenzend). De puntenwaardering van de kamer staat onderaan de kaarten aangegeven.



Een slaapkamer van twee kaarten is 4 punten waard.





Een huiskamer van één kaart is 1 punt waard, een huiskamer van 2 kaarten is 4 punten waard en bestaat de huiskamer uit 3 kaarten, dan is hij zelfs 9 punten waard! De symbolen onderaan de kaarten geven aan hoeveel een kamer die uit 1, 2 of 3 kaarten bestaat waard is.



Een garage die bestaat uit 1 kaart is 0 punten waard, maar een garage die uit 2 kaarten bestaat is 4 punten waard.

Punten voor de inrichting

Elke inrichtingstegel is een bepaald aantal punten waard. Een speler met de klusserskaart 'Interieurontwerpster' krijgt 1 punt voor elke inrichtingstegel die die speler heeft (zie de beschrijving van de klusserskaarten op pagina 12-13).



Kevin's huis heeft een slaapkamer van één kaart. Tijdens zijn beurt pakt hij de inrichtingskaart 'Kattenhok' en legt de bijbehorende tegel in zijn slaapkamer. Hiermee is de slaapkamer klaar en kan hij geen andere slaapkamerkaart meer aangrenzend neerleggen. Tijdens zijn volgende beurt pakt hij de inrichtingskaart 'Hemelbed', die alleen maar in een slaapkamer gelegd kan worden. Als Kevin geen tweede slaapkamer in zijn huis heeft, dan moet hij de hemelbedkaart afleggen omdat een kamer maar één inrichtingstegel mag bevatten.



Punten voor de functionaliteit van een huis

Er zijn twee manieren om punten te verdienen voor de functionaliteit van een huis:

- een huis met een badkamer op de beide bovenste verdiepingen is 3 punten extra waard.
- een huis met een badkamer, keuken en slaapkamer is ook 3 punten extra waard.

Punten voor het dak

Zodra je een dakkaart pakt, leg je deze gesloten op een van de dakvelden op je huisbord. Tijdens het spel mag je deze gesloten kaarten niet meer bekijken. Aan het einde van het spel draai je de gesloten dakkaarten open en kies je er vier om je dak mee te bouwen. Mochten je dakkaarten allen dezelfde kleur hebben, dan krijg je meer punten:

- een compleet uniform dak (vier kaarten van hetzelfde type (kleur)) is 8 punten waard;
- een compleet dak dat niet uniform is (vier kaarten die niet allemaal dezelfde kleur hebben) is 3 punten waard;
- een incompleet dak (minder dan 4 kaarten) is 0 punten waard;
- extra dakkaarten (na de vierde kaart) zijn allen 0 punten waard.



Dak in verschillende kleuren: 3 punten



Dak met dezelfde kleuren: 8 punten



Een dakkaart wordt gesloten op het huisbord gelegd.

Daarnaast is elk raam in een compleet dak 1 extra punt waard. Een raam komt maar op één kaart van elke soort dakkaarten voor.



*Een dak in verschillende kleuren met twee ramen is 5 punten waard
(3 punten voor het dak + 2 punten voor de ramen)*



*De maximale score voor een dak is 9 punten
(8 punten voor een dak in één kleur + 1 punt voor een raam)*

Het spel winnen

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van gelijkspel, wordt er naar kinderen gezocht (die kom je tegen op de kamerkaarten. Let wel, je zult goed moeten zoeken, want sommige kinderen hebben zich zo goed verstopt dat je alleen een arm of een been kunt zien). De speler met de meeste kinderen in huis wint dan het spel. Is er nog steeds sprake van een gelijkspel, dan winnen alle spelers met de meeste punten en kinderen.

OVERZICHT VAN DE VERBOUWINGSKAARTEN

Inrichtingskaarten

Als je een inrichtingskaart van het bord pakt, leg je de bijbehorende inrichtingstegel in een van je kamers. Je moet deze tegel in een op de kaart aangegeven kamer leggen waar nog geen inrichtingstegel ligt. Zodra je een inrichtingstegel in een kamer legt, is de kamer klaar en kan deze niet verder worden uitgebreid.

Een kamer (bestaande uit een, twee of drie kaarten) kan maximaal één inrichtingstegel bevatten. Een inrichtingstegel kan niet in een lege kamer (een gesloten kaart) worden gelegd.

De boomhut en het vogelhuisje zijn speciale inrichtingskaarten. Als een van deze kaarten wordt gepakt, neemt de speler de desbetreffende tegel en legt deze bij zijn huisbord neer. Je mag zowel de boomhut als het vogelhuisje bezitten.

Klussers

Klussers leveren aan het einde van het spel extra punten op (behoudens de interieurontwerpster die ook tijdens het spel gebruikt kan worden). Hier tref je een overzicht aan van de klusserskaarten.



DAKDEKKER - Aan het einde van het spel mag je een van de dakkaarten die tijdens het spel zijn afgelegd uitkiezen en aan jouw dak toevoegen.

Let op: Je moet de dakdekker gebruiken voordat je jouw dakkaarten bekijkt.



LEVERANCIER - Aan het einde van het spel mag je een van de kamerkaarten die tijdens het spel zijn afgelegd uitkiezen en deze omruilen met een kamerkaart uit jouw huis (zelfs als dit een lege kamer is). De gekozen kamerkaart moet bij het plaatsen aan alle gebruikelijke regels voor het plaatsen voldoen. Als je een kamerkaart verwijdert met een inrichtingstegel erop, dan leg je deze inrichtingstegel af en krijg je hiervoor geen punten meer.



ARCHITECT - Aan het einde van het spel krijg je 1 extra punt voor de functionaliteit van je huis (een huis met een badkamer op de beide bovenste verdiepingen is 4 punten waard in plaats van 3 en een huis met een badkamer, keuken en slaapkamer is ook 4 punten waard in plaats van 3). Je krijgt ook 1 punt voor elke lege kamer in je huis. Een architect kan deze tenslotte eenvoudig omtoveren in iets moois!



KLUSJESMAN - Aan het einde van het spel mag je twee van je kamerkaarten met elkaar omruilen. Beide kaarten moeten bij het omruilen blijven voldoen aan de gebruikelijke spelregels voor het plaatsen van een kaart.

Als je een lege kamer betreft in de ruil, dan blijft deze gesloten (en dus een lege kamer) en levert deze nog steeds 0 punten op. Als je een kamerkaart omruilt met een inrichtingstegel erop, dan blijft de tegel op deze kaart liggen.

Je kunt de Klusjesman gebruiken om een kamer uit te breiden waar al een tegel in ligt, zolang het maximum aantal kaarten voor die kamer maar niet wordt overschreden.

Als door de ruil een kamer meer dan 1 inrichtingstegel bevat, dan moet je een inrichtingstegel afleggen (een kamer mag ten slotte maar 1 tegel bevatten).

Sanne gebruikt de **Klusjesman** om de **woonkamer** op de tweede verdieping en de **speelkamer** op de eerste verdieping te ruilen om zo haar **woonkamer** uit te breiden.





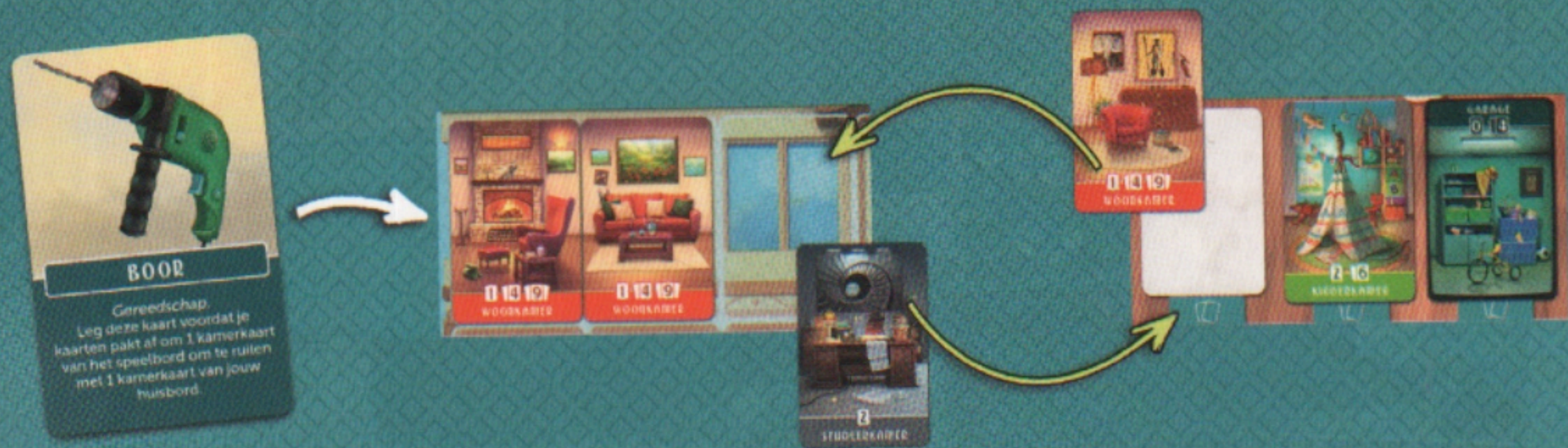
INTERIEURONTWERPSTER - Als je tijdens het spel een inrichtingstegel in een van je kamers legt, is de kamer niet direct klaar, ondanks dat er nog steeds maar één tegel per kamer mag liggen. Kamers die al klaar waren vanwege het plaatsen van een inrichtingstegel kunnen nadat je de interieurontwerpster krijgt weer uitgebreid worden. Het maximum aantal kaarten per kamer blijft wel gewoon gelden. Aan het einde van het spel is elke inrichtingstegel 1 extra punt waard.

Gereedschap

Gereedschapskaarten worden open bij je huisbord gelegd (met uitzondering van de steiger, die op een leeg veld op je huisbord wordt gelegd). Gereedschapskaarten worden tijdens je beurt gebruikt, tenzij anders wordt vermeld. Nadat je een gereedschapskaart hebt gebruikt, wordt deze afgelegd. Als je een gereedschapskaart tijdens de laatste ronde krijgt, dan kun je deze niet meer gebruiken en heeft deze geen effect.



BOOR - Aan het begin van je beurt, voordat je een kolom met kaarten kiest om te pakken, mag je de boor afleggen om een kamerkaart op het speelbord om te ruilen met een kamerkaart op jouw huisbord. De kaart die op jouw huisbord wordt gelegd, moet aan alle gebruikelijke spelregels voor het plaatsen van een kaart voldoen. Je kunt geen lege kamer omruilen met een kamerkaart op het speelbord.



Ruil een *studeerkamer* kaart om een *derde woonkamer* kaart te krijgen.



DRILBOOR - Aan het begin van een speelronde, voordat de startspeler kiest welke kolom met kaarten hij wil pakken, mag je de drilboor afleggen om direct een kamerkaart naar keuze van het speelbord te pakken en op een leeg veld op jouw huisbord neer te leggen. Leg de inrichtingskaart boven de gekozen kamerkaart af. Wordt de kamer uit de meest linkse kolom gekozen, dan verandert de startspeler niet. Nadat je een kamerkaart hebt gepakt en geplaatst, gaat de ronde gewoon verder bij de startspeler. Je slaat jouw eigen beurt vervolgens over.



CEMENTMOLEN - Tijdens je beurt, voordat je een kolom met kaarten uitkiest, mag je de cementmolen afleggen om twee kamerkaarten op het speelbord om te ruilen.



In het voorbeeld hierboven is Kevin de tweede speler tijdens de ronde en kan hij uit vier kolommen kiezen. Hij wil de woonkamer en de rode dakkaart graag hebben, maar die liggen niet in dezelfde kolom. Hij legt dus zijn cementmolen af zodat hij de woonkamer en voorraadkast om kan ruilen. Nu de twee gewenste kaarten wel in dezelfde kolom liggen, kiest hij die twee kaarten en legt deze op zijn huisbord.



STIEGER - Zodra je de steiger pakt, leg je deze op een leeg veld op jouw huisbord. Onder dit lege veld mag zich geen ander leeg veld bevinden. Je mag vanaf nu een kamerkaart direct boven de steiger plaatsen. Voor het einde van het spel moet je de steiger vervangen door een andere kamerkaart (dit mag ook een lege kamer zijn). Je mag de steiger op je huisbord leggen voor of nadat je een kamerkaart neerlegt.



In het voorbeeld hierboven heeft Kevin zojuist twee kaarten gepakt, een derde woonkamer en een steiger. Hij legt als eerste de steiger neer op het lege veld in de kelder, waardoor hij zijn derde woonkamerkaart zodanig kan neerleggen dat hij de woonkamer op de eerste verdieping kan uitbreiden. Kevin weet dat hij nog een kelderkaart moet pakken voor het einde van het spel of hij zal de steiger moeten vervangen door een lege kamer!

VOORBEELD PUNTENTELLING

Kamers

- *Kinderkamer*: 2 punten
- *Woonkamer*: 4 punten
- *Badkamer*: 1 punt
- *Inloopkast*: 1 punt
- *Badkamer*: 1 punt
- *Slaapkamer*: 1 punt
- *Keuken*: 1 punt
- *Vorraadkast*: 3 punten (naast een keuken)
- *Keuken*: 1 punt
- *Garage*: 0 punten
- *Lege kamer*: 0 punten

15 punten

Inrichting

- *Piano*: 3 punten
- *Kattenhok*: 1 punt

Functionaliteit

- Een *badkamer* op de beide bovenste twee verdiepingen: 3 punten
- *Badkamer, keuken, en slaapkamer*: 3 punten

Dak

- *Compleet dak in verschillende kleuren*: 3 punten
- *Raam*: 1 punt



TOTALE SCORE: 29 PUNTEN

16