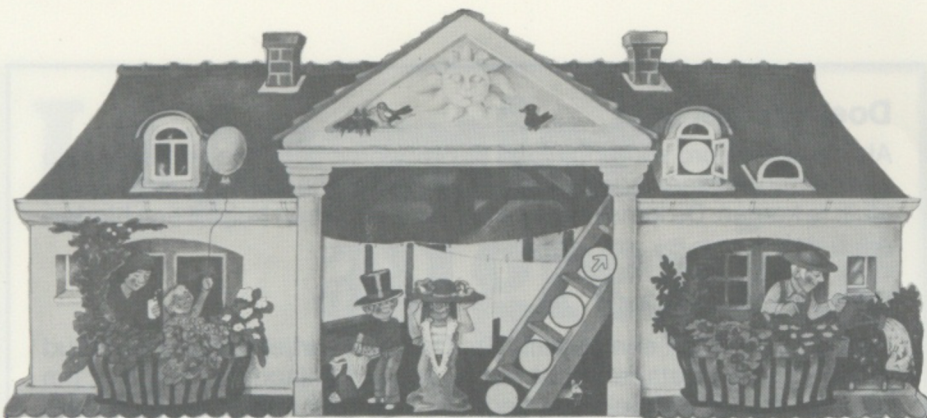




Speelhuis

Ravensburger® spelen No. 601 5 463 5

Idee: Jörg Obrist

Ontwerp: Ingrid Kellner

Een dobbelsteenspel voor 2 - 4 kinderen van 5 - 10 jaar

Inhoud: 1 speelbord

16 kamerkaartjes

20 kanskaartjes

4 speelfiguren

1 dobbelsteen

Bekroond met het predikaat „Spiel gut“ van het werkkomité Gutes Spielzeug.

„Speelhuis“ is een vrolijk gezelschapsspel vol afwisseling. Het bijzondere aan dit spel is dat de spelers voordat het spel begint het speelbord zelf mogen samenstellen. Naar hartelust kunnen de kamers van het huis met elkaar worden gewisseld en opnieuw gerangschikt, zodat bij iedere speelronde het speelbord een nieuw aanzien krijgt. Daarbij kunnen steeds weer nieuwe en grappige verhalen worden verzonnen.

Doel van het spel

Als het speelbord samengesteld is, probeert iedere speler met behulp van de dobbelsteen zo vlug mogelijk van onder in het huis naar het dakluik te komen. De kanskaarten kunnen daarbij een hulp of een hinderenis betekenen.

Spelregels:

Iedere speler kiest een speelfiguur. De kanskaartjes worden geschud en blind op een stapel naast het speelbord gelegd. Nu wordt er om beurten met de dobbelsteen gegooid. Wie het hoogste aantal punten gooit mag daarmee beginnen. Men legt nu met de dobbelsteen een weg door het huis af, **van de linker kamer in de onderste woning tot aan het dakluik**. Als men met zijn speelfiguur op een reeds bezet veld komt dan mag men nog eens gooien omdat men zijn medespeler niet van het bord mag werpen.

Kanskaartjes

Als een speler zes heeft gegooid neemt hij het bovenste kanskaartje van de stapel en zoekt het afgebeelde voorwerp in het huis. De voorwerpen die op de kanskaartjes zijn afgebeeld, zijn express kleiner en verborgen op het speelbord aangebracht, zodat het zoeken steeds weer spannend is en dan duidelijk wordt of men geluk heeft gehad en verder vooruit mag of dat men pech heeft en terug moet. Als de speler het gezochte voorwerp in een kamer heeft gevonden dan zet hij zijn steen op de **daaronder liggende rode punt** van de speelbaan. Iedere speler mag zijn kanskaarten, die hij met de dobbelsteen heeft verkregen, houden.

Na een zes mag men niet nog eens gooien. Als alle kanskaarten gebruikt zijn dan wordt de zes op het speelbord gespeeld.

Einde van het spel

Wie als eerste het dakluik met een directe worp bereikt, heeft gewonnen. Als er teveel ogen worden gegooid dan blijft de figuur op zijn plaats staan.

Le premier au grenier

Jeux Ravensburger® No. 601 5 463 5

Auteur: Jörg Obrist

Design: Ingrid Kellner

Un jeu de dés pour 2 à 4 personnes, de 5 à 10 ans.

Contenu de la boîte: 1 plan du jeu

16 cartes d'appartement

20 cartes d'action

4 personnages

1 dé

1 règle du jeu

Ce jeu de dé a reçu la distinction honorifique «Spiel gut» décernée par le comité de travail du Bon Jouet.

«Le premier au grenier» offre beaucoup de divertissement et d'imprévu. Ce jeu est rendu particulièrement intéressant par la possibilité qu'ont les participants de composer eux-mêmes le plan du jeu au début de la partie. Ils peuvent dans chaque appartement changer les chambres de place comme bon leur semble, de façon à composer une nouvelle illustration à chaque partie, qui sera l'objet d'une nouvelle histoire attrayante.

But du jeu:

Le plan étant monté, chacun essaie à l'aide du dé de se diriger le plus rapidement possible de l'appartement inférieur à la lucarne du grenier. En parcourant ce chemin, les cartes d'action peuvent fournir une aide précieuse ou un handicap.

Règle du jeu:

Chaque joueur choisit un personnage. On mélange les cartes d'action, en forme un tas que l'on pose à côté du plan en présentant le verso. On lance le dé à tour de rôle. Celui qui fait le chiffre le plus élevé com-

mence la partie. On se dirige à travers la maison à l'aide du dé en partant de la pièce **gauche de l'appartement inférieur** jusqu'à la lucarne du grenier. Si on se pose par hasard sur une case déjà occupée par un personnage, on doit rejouer afin de ne pas évincer l'autre joueur.

Les cartes d'action:

Si un joueur lance un 6, il prend la carte d'action se trouvant au-dessus du tas et cherche l'objet illustré dans la maison. Sur le plan, les objets ont été volontairement représentés en plus petit afin de rendre la recherche plus attrayante et de se rendre compte le plus tard possible si la chance sourit, on avance alors rapidement, ou si un déboire se présente, il faut donc reculer. Si le joueur a trouvé l'objet recherché dans une des pièces, il pose sa pierre en-dessous de celui-ci, sur **le point rouge** se trouvant sur l'itinéraire.

Chacun doit conserver les cartes d'action qu'il a gagnées.

On n'a pas le droit de relancer le dé après avoir obtenu un 6.

Si les cartes d'action sont épuisées, on tire le 6.

Fin de la partie:

Le premier qui atteint d'un seul trait la lucarne du grenier est le gagnant de la partie. Le personnage reste à sa place si le chiffre joué au dé s'avère trop élevé.

© 1983 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Einde van het spel

Wie als eerste het dakdak van een dakraak wonen heeft, heeft gewonnen.

De eerste die de lucarne van het dak bereikt, heeft gewonnen.

Wie als eerste de lucarne van het dak bereikt, heeft gewonnen.

Wie als eerste de lucarne van het dak bereikt, heeft gewonnen.

Wie als eerste de lucarne van het dak bereikt, heeft gewonnen.

Wie als eerste de lucarne van het dak bereikt, heeft gewonnen.

Wie als eerste de lucarne van het dak bereikt, heeft gewonnen.

Wie als eerste de lucarne van het dak bereikt, heeft gewonnen.

Wie als eerste de lucarne van het dak bereikt, heeft gewonnen.

Otto Maier Benelux B.V. Amersfoort

®

Ravensburger