

Chance Cards

If a six is thrown, the player takes the top chance card from the pile. He then looks for the object on the card in the rooms of the house. These objects are deliberately a little smaller or perhaps hidden somewhat in the rooms. This means that actually looking for the room which contains the object becomes very exciting and not always easy. Until the object is found a player does not know whether he will make a great leap forwards or have to go backwards. As soon as a player finds the object he is looking for, he moves his playing piece to the red space on the room card containing his object. The red spaces are all below the objects they refer to. Players should keep all chance cards they win. After a six, players do not have another turn. Towards the end of the game, if a player throws a six and finds that there are no chance cards left, he simply moves six spaces through the house.

End of Game

The first player to reach the skylight in the attic with a direct throw wins the game. If a player throws too high a score on the dice, his playing piece stays where it is.

© 1983 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Speelhuís

Ravensburger® spelen No. 00 003 6

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.

„Speelhuís“ is een vrolijk gezelschapsspel vol afwisseling. Het bijzondere aan dit spel is dat de spelers voordat het spel begint het speel-

bord 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.