

Onderweg!

Spelregels

voor 2-4 spelers

3-7 jaar

spelduur: +/- 10 - 20 min

THUIS
basis
Van Plantyn

Inhoud



4 dubbelzijdige spelborden



1 dubbelzijdig dagbord



40 hulpkaarten



12 boodschappenkaarten



3 dobbelstenen met stickervel



start

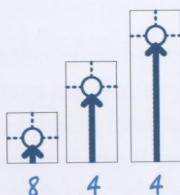


finish

een start- en een
finishkaart



4 boodschappenlijstjes



16 transparante pijlkaarten



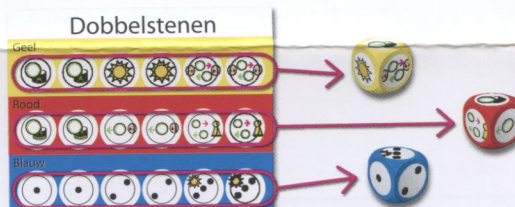
4 spelerspionnen



2 spelpionnen

Vooraf

Neem de dobbelstenen en kleef de bijbehorende stickers erop.



De reddingsbrigade

Je speelt tegen elkaar!

Doel van het spel

Op de spelborden zie je allemaal hindernissen: een tak op de weg, mensen die op de bus wachten, een ongeval, een lekke band, een gevaarlijke hond ... Zorg dat je de juiste oplossing hebt zodat je over de hindernis kan en bereik als eerste het huis!

Wat heb je nodig?

- * 2 of 4 spelborden
- * 40 hulpkaarten
- * een start- en een finishkaart
- * een spelerspion voor elke speler
- * de rode dobbelsteen met bijbehorende stickers
- * een gele spelpion

De reddingsbrigade

Dit doe je eerst!

Neem 2 of 4 spelborden en leg die zoals hiernaast afgebeeld. Neem de startkaart (de speeltuin) en leg die aan het spelbord. De finishkaart, het huis, leg je aan een tegenoverliggende zijde van het spelbord. Let erop dat deze kaarten niet meteen aan een hindernis grenzen, maar aan een gewoon vakje. Neem de rode dobbelsteen. Schud de hulpkaarten en geef elke speler 3 kaarten. De andere spelers mogen je kaarten zien. Neem een gele spelpion en zet die naast het spelbord. Bij deze spelpion leg je 2 hulpkaarten open en de rest erbij in een open stapel. Elke speler zet zijn pion op de startkaart. Nu kan het spel beginnen.



2 spelborden



4 spelborden

Het spel

Speler 1 gooit met de rode dobbelsteen en voert uit wat erop staat:



Je mag een nieuwe hulpkaart van de stapel nemen.



Je mag een hulpkaart van jezelf ruilen met een hulpkaart die open bij de gele pion ligt.



Je mag een hulpkaart van een andere speler pakken.

Vervolgens zet speler 1 zijn pion vooruit tot zover hij kan, hij mag onderweg maximaal één hindernis wegwerken. Dit doet hij door de juiste hulpkaart op de hindernis te leggen en erop of erover te stappen. Daarna neemt hij de afgelegde hulpkaart van het spelbord en legt deze open bij de gele spelpion. Op een vak waarop een pion staat, blijft de hulpkaart liggen. Zo kunnen ook andere spelers die kaart gebruiken om over de hindernis heen te stappen. Als de pion die op de hindernis stond vooruit gezet wordt, dan wordt de hulpkaart bij de gele spelpion gelegd. Nu is speler 2 aan de beurt en zo gaat het spel verder ...

De spelers mogen over andere pionnen heen stappen en ze mogen ook met 2 pionnen op hetzelfde vak staan. Op de rugzijde van elke hulpkaart zie je voor welke hindernis de kaart geschikt is.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer een speler het huis bereikt. Deze speler is de winnaar van het spel.



Je speelt samen tegen het spelbord!

Doel van het spel

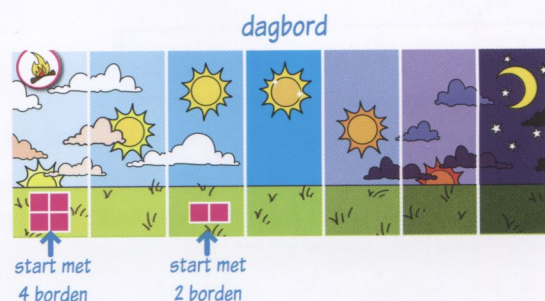
Op de spelborden vind je allemaal hindernissen. Die moet je samen zien te nemen en je moet thuis geraken voor het donker wordt op het dagbord. Als je daarin slaagt, hebben jullie allemaal gewonnen. Zie je echter de maan voor je thuis bent, dan heeft het dagbord gewonnen en hebben alle spelers verloren ...

Wat heb je nodig?

- * 2 of 4 spelborden
- * een start- en een finishkaart
- * 2 gele spelpionnen
- * 40 hulpkaarten
- * het dagbord
- * de gele dobbelsteen met bijbehorende stickers

Dit doe je eerst!

Neem 2 of 4 spelborden en leg die zoals hierboven afgebeeld. Neem de startkaart (de speeltuin) en leg die aan het spelbord. De finishkaart, het huis, leg je aan een tegenoverliggende zijde van het spelbord. Let erop dat deze kaarten niet meteen aan een hindernis grenzen, maar aan een gewoon vakje. Neem de gele dobbelsteen. Schud de hulpkaarten en geef elke speler 3 kaarten. De andere spelers mogen je kaarten zien. De overige hulpkaarten leg je in een open stapel naast het spelbord. Zet de gele spelpion op het goede startvakje van het dagbord. (Kijk naar de afbeelding hierboven) De andere gele spelpion plaats je op de startkaart: dit is de pion waar alle spelers mee vooruitstappen. Nu kan het spel beginnen.



Het spel

Speler 1 gooit met de gele dobbelsteen en voert de actie uit.



Je mag een nieuwe hulpkaart van de stapel nemen



Je mag een hulpkaart van jezelf ruilen met een hulpkaart van een andere speler.



Je verplaatst de gele spelpion op het dagbord een vakje naar rechts.

Vervolgens zet speler 1 de gele spelpion op de startkaart vooruit tot zover hij kan, hij mag onderweg maximaal één hindernis wegwerken. Dit doet hij door de juiste hulpkaart op de hindernis te leggen. Op de rugzijde van elke hulpkaart zie je voor welke hindernis de kaart geschikt is. Daarna haal je de afgelegde hulpkaart van het spelbord en leg je deze opzij. Op een vak waarop de gele spelpion staat, blijft de hulpkaart liggen. Als de gele spelpion die op de hindernis stond vooruit gezet wordt, dan gaat de hulpkaart weg. Nu is speler 2 aan de beurt en zo gaat het spel verder ... Alle spelers spelen dus met dezelfde pion.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen

- * wanneer de gele spelpion het huis bereikt. Nu hebben alle spelers gewonnen van het dagbord.
- * wanneer de gele spelpion op het dagbord op de maan terechtkomt. Alle spelers hebben verloren!

Winkelen

Je speelt tegen elkaar!

Doel van het spel

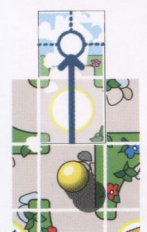
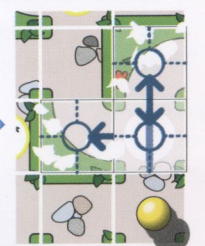
Op de spelborden zie je allemaal boodschappen. Vertrek van de speeltuin naar huis en verzamel om ter eerst alle boodschappen op jouw boodschappenlijst. De speler die als eerste thuis is met alle boodschappen, is de winnaar van het spel.

Wat heb je nodig?

- * 4 spelborden
- * 12 boodschappenkaarten
- * een start- en een finishkaart
- * een spelerspion voor elke speler
- * een boodschappenlijst voor elke speler
- * de blauwe dobbelsteen met bijbehorende stickers
- * de transparante pijlkaarten



pijlen neerleggen



Dit doe je eerst!

Leg de 4 spelborden in een vierkant op de tafel en leg de boodschappenkaartjes op de overeenstemmende boodschappen op het spelbord. Neem de startkaart (de speeltuin) en leg die aan het spelbord. De finishkaart, het huis, leg je aan een tegenoverliggende zijde van het spelbord.

Neem de blauwe dobbelsteen. Elke speler krijgt een pion en een boodschappenlijst. De spelerspionnen worden klaargezet op de startkaart (de speeltuin). Vervolgens krijgt elke speler zijn eigen pijlkaarten.

Het spel

Speler 1 gooit met de blauwe dobbelsteen. Het aantal ogen dat hij gooit, bepaalt het aantal pijlkaarten dat hij mag inzetten. Gooi je 2, dan mag je 2 pijlkaarten inzetten tijdens je beurt.

Je mag zelf kiezen welke. Je zet vervolgens je pion verder tot het eindpunt van de pijlkaarten, zoals in het voorbeeld. Stap je op of over een van de boodschappen die op je boodschappenlijst staan, dan mag je die boodschappenkaart nemen en op je lijst leggen. Je mag tijdens je beurt ook meer dan één boodschap oppikken. Na je beurt neem je je pijlkaarten van het spelbord en daarna is de volgende speler aan de beurt.

Het kan gebeuren dat je om een boodschap op te pikken op je stappen moet terugkeren. Dat doe je als volgt

Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer een speler alle boodschappen heeft verzameld en het huis bereikt.

Winkelen

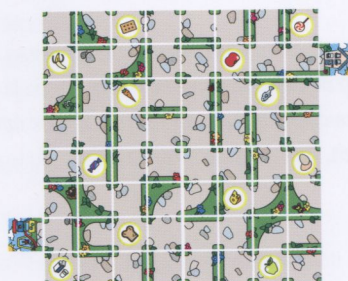
Je speelt samen tegen het spelbord!

Doel van het spel

Op de spelborden zie je allemaal boodschappen. Die moet je met alle spelers samen verzamelen en je moet thuis zien te geraken voor het donker wordt op het dagbord. Als je daarin slaagt, hebben jullie allemaal gewonnen. Zie je echter de maan voor je thuis bent, dan heeft het dagbord gewonnen en hebben jullie allemaal verloren.

Wat heb je nodig?

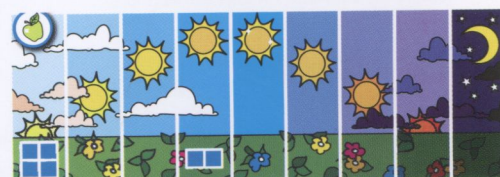
- * 2 of 4 spelborden
- * 6 of 12 boodschappenkaarten
- * een start- en een finishkaart
- * twee gele spelpionnen
- * het dagbord
- * de blauwe dobbelsteen met bijbehorende stickers
- * de transparante pijlkaarten



4 spelborden



2 spelborden



start met
4 borden

start met
2 borden

dagbord

Dit doe je eerst!

Neem 2 of 4 spelborden en leg die zoals hierboven afgebeeld. Leg de boodschappenkaarten op de overeenstemmende boodschappen op het spelbord. Neem de startkaart (de speeltuin) en leg die aan het spelbord. De finishkaart, het huis, leg je aan een tegenoverliggende zijde van het spelbord.

Neem de blauwe dobbelsteen. Het dagbord leg je naast het spelbord en je zet de gele spelpion in het eerste vakje. De andere gele pion wordt op de startkaart klaargezet.

Vervolgens krijgt elke speler zijn eigen pijlkaarten.



pijlkaarten
per speler



Hier zet je
de pion

pijl neerleggen

Het spel

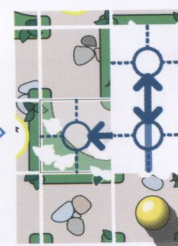
Speler 1 gooit met de blauwe dobbelsteen. Het aantal ogen dat hij gooit, bepaalt het aantal pijlkaarten dat hij mag inzetten.

Gooi je bijvoorbeeld 2, dan mag je 2 pijlkaarten inzetten tijdens je beurt. Je mag zelf kiezen welke kaarten je inzet. Je zet vervolgens de spelpion verder tot het eindpunt van de pijlkaarten, zoals in het voorbeeld. Stap je op of over een van de boodschappen, dan mag je die boodschappenkaart nemen. Je mag tijdens je beurt ook meer dan één boodschap oppikken.

Gooi je 3 dan mag je 3 pijlkaarten inzetten maar dan vershuift ook de gele spelpion op het dagbord een vak naar rechts. Dat moet je natuurlijk zien te vermijden!

Na elke beurt neem je de pijlkaarten van het spelbord en daarna is de volgende speler aan de beurt.

Het kan gebeuren dat je om een boodschap op te pikken op je stappen moet terugkeren. Dat doe je als volgt



terugkeren

Einde van het spel

Het spel is afgelopen

- * wanneer de spelers alle boodschappen hebben verzameld en de gele spelpion het huis heeft bereikt voor de pion op het dagbord op de maan staat.
- * wanneer de pion op het dagbord op het vak met de maan terechtkomt. Dan heeft iedereen verloren!



finish

Plantyn is één van de leidende educatieve Vlaamse uitgeverijen. Onder het logo Thuisbasis ontwikkelt zij producten om het leren leuk te maken, thuis en in de klas. Meer informatie: www.thuisbasis.be

© 2010, Plantyn, Mechelen, Belgium
Plantyn - Motstraat 32 - 2800 Mechelen

Alle rechten voorbehouden. Behoudens de uitdrukkelijk bij wet vermelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, op welke wijze dan ook, zonder de uitdrukkelijke voorafgaande en schriftelijke toestemming van de uitgever.



ISBN 978-90-301-2722-2
D2010/0032/1037

De gebruikte materialen kunnen enigszins afwijken van de getoonde materialen

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar wegens enige kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

Bewaar deze verpakking, ze bevat nuttige informatie.
Geproduceerd in China

THUIS
basis

Van Plantyn

Auteurs: Meeple
Illustraties & vormgeving: Meeple