

Huisje *my first* Beestje Boompje



My first Huisje Boompje Beestje

B

A

Voor 2 - 4 spelers vanaf 4 jaar.

Inhoud 4 x 3 pionnen in 4 verschillende kleuren.
1 dobbelsteen.
1 vel met 6 stickers om op de dobbelsteen te plakken.
1 vierdelig speelbord met 4 verschillende "Eigen huisjes" afgebeeld.



Vorbereiding

Leg het speelbord in elkaar.
Iedere speler kiest een "eigen huis" (C).
Iedere speler ontvangt drie pionnen in de kleur van het "eigen huis"
en plaatst deze pionnen in de daarvoor bestemde gekleurde cirkels (A).
Plak de stickers op de dobbelsteen (Elk vlak 1 stickertje).

Doel van het spel

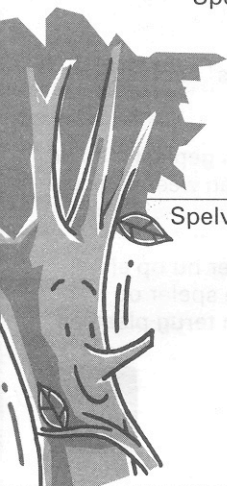
Alle 3 pionnen moeten vanaf de gekleurde cirkels(A) via het starthuisje (B) één complete ronde maken en naar hun "eigen huis" (C) lopen.

Spelbegin

Iedere speler gooit om de beurt met de dobbelsteen. Wie het eerste een huisje gooit mag beginnen en zet één pion op het dichtbijzijnde starthuisje (B) (huisje met bruine pijl). Dezelfde speler mag nogmaals gooien en indien hij dan bijvoorbeeld een boompje gooit mag hij verder naar het eerstvolgende boompje. Gooit hij een beestje dan gaat hij naar het eerstvolgende beestje enz. (allemaal in de richting van de pijl). Zijn beurt is dan voorbij.

Spelverloop

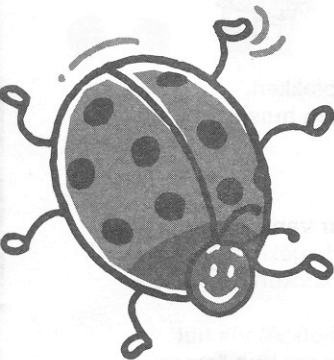
De speler links van de beginspeler is nu aan de beurt. Gooit deze een huisje dan mag hij zijn pion plaatsen op zijn starthuisje en nogmaals gooien, net zoals de eerste speler.
Gooit hij **geen** huisje? Pech, zijn pionnen mogen niet vertrekken. De beurt is voorbij. Deze speler moet wachten tot zijn volgende beurt. In zijn volgende beurt gaat hij weer proberen een huisje te gooien. De volgende speler, met de richting van de klok mee, is nu aan de beurt. Daarna de volgende enz.



Naar het "eigen huis"

Iedere speler probeert als eerste alle 3 pionnen naar zijn "eigen huis" te brengen. Elke pion moet de hele baan éénmaal rond lopen. Zou men na de hele baan rond te hebben gelopen met een bepaalde worp zijn startpunt passeren, dan mag men zijn "eigen huis" binnengaan, (in de richting van de kromme pijl) tenminste als men met deze worp één van die plaatjes geworpen heeft die in zijn "eigen huis" staan afgebeeld. Is dit niet het geval, dan loopt men met een andere pion of men laat de beurt voorbij gaan.

Opmerking.



1. Degene die een huisje heeft gegooid mag telkens kiezen: of een pion van één van de cirkels op het starthuisje zetten en nogmaals gooien, of één van zijn pionnen die al op het pad staan naar het eerstvolgende huisje brengen en nogmaals gooien. (Huisje gooien is een soort bonus waarbij je nogmaals mag gooien!).
2. Degene die nog geen enkele keer een huisje heeft gegooid mag dus ook niet van de cirkels vertrekken.
3. Degene die al op het pad staat met een of meerdere pionnen en gooit een beestje, een bloempje, een appeltje, een autootje of een boompje loopt naar de eerst volgende afbeelding die gelijk is aan de gegooid afbeelding.
4. Komen er meerdere spelers op dezelfde plaats, geen paniek. Dit mag in dit spel.
5. Iedere speler mag per beurt één keer gooien (alleen degene die een huisje heeft gegooid mag nog een keer gooien).

Einde van het spel

Als één van de spelers al zijn pionnen in zijn "eigen huis" heeft weten te brengen.

Winnaar

Degene die het eerst al zijn pionnen in het "eigen huis" heeft staan is winnaar.

Nieuwe ronde

Alle pionnen worden op de daarvoor bestemde cirkels geplaatst en de spelers wisselen van kleur en "eigen huis" en het spel kan weer opnieuw beginnen.

Voor grote spelers

Het spel wordt gespeeld als beschreven: alleen mag er nu op elk plaatje maar één pion staan. Komt er nog een andere speler op hetzelfde plaatje, dan moet de eerste eraf en zijn pion terug plaatsen op één van zijn cirkels.