

BHENGEL©

Het Bengels familiespel van Hengelhoef.

Het spel bestaat uit :

- een speelbord
- 10 houten bomen
- 6 houten spelers
- 45 beeldkaartjes
- 45 woordkaartjes
- 1 dobbelsteen

Neem ook een potlood en wat papier. Moet je af en toe wachten, dan kun je ondertussen leuke tekeningen maken.

Het spel kan met 6 spelers gespeeld worden. Het werd opgebouwd rond bomen, het bos en de volle natuur. Want Hengelhoef, dat is vakantie puur natuur ! Ook speel je tussen de talrijke toffe attracties van Hengelhoef !

• DE HOOFDROLSPELERS.

Bhengel. Onze held ! Hij redt bomen uit de houtzagerij (rechts onderaan op het spelbord).

Timber. De grimmige houthakker die al te graag bomen hakt. Zijn beroemde kreet 'Timber' (vallend hout !) galmt door de bossen. Opgelet !

• SPELEN MET KINDEREN ONDER DE ZEVEN JAAR.

De woord- en beeldkaartjes zijn hier niet nodig.

Plaats de 10 bomen in het wandelbos (dit begint bij vak 22). Iedereen gooit met de dobbelsteen. Wie het hoogst scoort, begint. Kies de speel pion van je keuze. Gooi met de dobbelsteen. Het aantal ogen geeft aan hoeveel vakjes je kan vooruitgaan. Als je op een opdrachtvakje belandt, moet je de opdracht uitvoeren. Kom je op Timber, dan plaats je een boom vanuit het wandelbos in de houtzagerij. Kom je op Bhengel, dan mag je een boom redden (neem een boom uit de zagerij en plaats hem opnieuw in het wandelbos).

Als er geen bomen in de houtzagerij liggen, dan mag je een boom bij je plaatsen.

Je mag dan 5 vakjes vooruit.

Wie het eerst precies op vakje 70 aankomt, wint het spel. Als je meer dan 70 gooit, dan moet je het aantal vakjes terug en dit tot je precies op vakje 70 belandt.

• SPELEN MET KINDEREN BOVEN DE ZEVEN JAAR.

VOORBEREIDING

Schud de woord- en beeldkaartjes afzonderlijk. Leg de twee stapeltjes met de woorden en beelden zichtbaar naast het bord. Plaats de 10 bomen in het wandelbos (dit begint bij vak 22).

BEGIN VAN HET SPEL

Iedereen gooit met de dobbelsteen. Wie het hoogst scoort, begint. Kies de speel pion van je keuze. De volgende ronde is het de beurt aan de speler links van de eerste speler.

HET SPEL

Gooi met de dobbelsteen.

Het aantal ogen geeft aan hoeveel vakjes je kan vooruitgaan.

Op welke vakjes kun je terecht komen ?

Groen vakje : beeldkaartje nemen. Dat kan alléén als er nog bomen in het wandelbos staan.

Geel vakje : woordkaartje nemen. Dat kan alléén als er nog bomen in het wandelbos staan.

↔ : de volgende ronde mag je kiezen of je vooruit of achteruit wil gaan op het spelbord. Je mag eerst gooien en dan beslissen.

BHENGEL : hij redt, als er bomen in de zagerij liggen, een boom. Plaats een boom terug in het wandelbos.

TIMBER : hij sleept, als er bomen in het wandelbos staan, een boom naar de houtzagerij (rechts beneden op het spelbord).

Opdrachtvakjes : hier moet je de opdrachten uitvoeren.

DUO'S.

Een duo krijg je door een bij elkaar passend beeld- en een woordkaartje te verzamelen. Vb. Hert + Dieren, Palmboom + Bomen, Duikbril + Hengelhoef. Een woord- of een beeldkaartje kun je slechts nemen als er bomen in het wandelbos staan ! Telkens je een duo hebt, haal je een boom uit het wandelbos en plaats je die op je duo. Daarmee verdien je 10 punten extra !

DE WINNAAR.

De winnaar heeft het meeste punten verzameld.

Punten krijg je door zoveel mogelijk duo's te verzamelen en zo snel mogelijk het vak 70 te overschrijden. De puntenverdeling bij het overschrijden geldt ongeacht het aantal spelers :

wie eerst aankomt, krijgt 30 punten

wie tweede aankomt, krijgt 20 punten

wie derde aankomt, krijgt 15 punten

wie vierde aankomt, krijgt 10 punten

wie vijfde aankomt, krijgt 5 punten

wie zesde aankomt, krijgt 0 punten.

vb. Je hebt door de duo's drie bomen van 10 punten elk = 30 punten

Je komt derde aan = 15 punten

Totaal : 45 punten

Je hebt dus 45 punten verdiend.

Wachten tot alle spelers aangekomen zijn en tellen maar.

Wie eerst aankomt is niet noodzakelijk de winnaar.