

Het huis van Bas

Een spannende speurtocht door alle kamers van het huis

Met illustraties van Dagmar Stam

Verhalen vertellen, zinnen bouwen en de woordenschat vergroten:

Het huis van Bas is een spannend spel, dat de taalontwikkeling stimuleert.

Een bordspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 4 jaar

- Materiaal:** 1 spelbord, 16 kaarten met ruimten in het huis (2 keukens, muziekkamer, 2 garages, studeerkamer, hal, 2 woonkamers, bijkeuken, kinderkamer, 2 badkamers, ouderslaapkamer, babykamer, logeerkamer), 20 objectkaarten, 4 pionnen, 1 ogendobbelsteen, 1 handleiding
- Spelidee:** In dit mooie huis vol verschillende kamers woont Bas met zijn familie. De spelers verplaatsen zich door het huis en leren zo de ruimten en de bewoners goed kennen. Tijdens het spel zijn er veel mogelijkheden voor de spelers om onder woorden te brengen wat ze zien, en daarmee hun woordenschat te ontwikkelen.
- Doel van het spel:** Iedere speler probeert zo snel mogelijk van de benedenverdieping naar de zolder te komen. De objectkaarten kunnen daarbij helpen of tegenwerken.
- Spelvoorbereiding:** Eerst wordt het huis van Bas met de kaarten van de kamers door de spelers ingericht. De verdiepingen kunnen daarbij naar eigen idee afwisselend met de 16 kaarten worden ingedeeld. Zo krijgt het huis van Bas iedere keer een andere indeling en zijn steeds nieuwe gesprekken mogelijk. De objectkaarten worden omgekeerd als stapel op de tafel gelegd. De pionnen van de spelers worden linksonder voor het huis neergezet.
- Spelverloop:** Om de beurt wordt gegooid en wie het hoogste getal gooit mag beginnen. Het parcours begint op de benedenverdieping. Het aantal ogen dat een speler gooit, bepaalt hoeveel plaatsen zijn pion vooruit mag. Komt de speler met zijn pion op een bezette plaats, dan mag hij nog een keer gooien. Als een speler 6 gooit, neemt hij de bovenste objectkaart van de stapel en dan begint de spannende zoektocht naar het afgebeelde voorwerp in het huis van Bas. Heeft de speler het voorwerp in een kamer gevonden, dan zet hij zijn pion op de rode stip onder dat voorwerp en gaat zo, als hij geluk heeft, vooruit, en als hij pech heeft achteruit. De objectkaart mag hij houden. Na een 6 mag nog een keer gegooid worden. Als er geen objectkaarten meer zijn, mag de speler die een 6 gooit, zes plaatsen vooruitgaan. Hij mag ook dan nog een keer gooien.
- Spelvariatie:** Om het spel nog interessanter en spannender te maken, is variatie mogelijk. Bijvoorbeeld: Niet alleen als de speler 6 gooit, maar ook als hij door een worp een rode stip bereikt, neemt hij een objectkaart en zet zijn pion op de rode stip onder het gevonden voorwerp.
- Einde van het spel:** Alleen wie in één keer met het juiste aantal ogen het hobbelpaard op de bovenste verdieping bereikt, is winnaar.