

4 eerste spellen

Ravensburger® spelen No. 24 606 9
Design: Hermann Wernhard

De spellenverzameling "vier eerste spellen" is voor hele jonge kinderen samengesteld en geeft vanaf het begin veel speelplezier. Door de eenvoudige spelregels, de korte speeltijd en de verschillende moeilijkheidsgraden ondervinden de kleinsten al een grote afwisseling in het spelplezier. Of zij nu als vogel hun nest zoeken, als tuinman hun bloemperk aanleggen, een geheimzinnige weg in het slot zoeken of voor hun hond worstjes verzamelen, in elk spel raken zij vertrouwd met kleuren en leuke motieven.

Deze spellenverzameling bevat 2 dubbelzijdig bedrukte speelborden, 20 kleurrijke bloemen, 24 kaartjes, 6 speelfiguren en 1 kleurendobbelsteen.

Vogelspel



Een kleurendobbelsteenspel
voor 2-6 kinderen vanaf 3 jaar.

Spelmateriaal:

1 speelbord, 6 speelfiguren, 1 kleurendobbelsteen

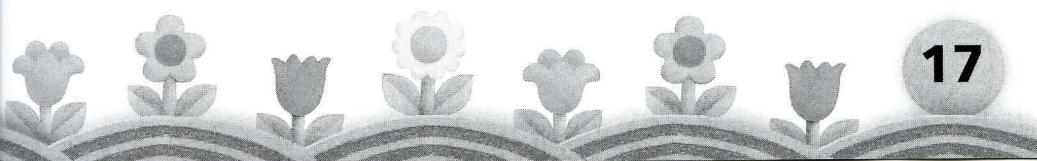
Spelvoorbereiding:

Iedere deelnemer kiest een speelfiguur en plaatst deze voor het eerste veld van een looptraject. Wie als eerste "wit" gooit, mag beginnen. Aan het eind van het traject mag het nest alleen met "wit" worden binnengegaan.

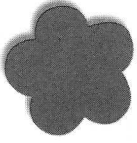
Het spel wordt nog aantrekkelijker als er een klein prijsje in het vogelnest ligt.

Spelverloop:

De jongste speler begint. Daarna gaat men volgens de wijzers van de klok verder. Wanneer de speler de kleur van het volgende veld gooit, mag hij vooruit. Lukt dat niet, dan moet hij



Uitbreiding van het spel: Het spelverloop is als hierboven, maar men hoeft geen beurt over te slaan. Als je een kleur vaker gooit en de bloem al op de juiste plaats ligt, mag je deze bloem toch van de

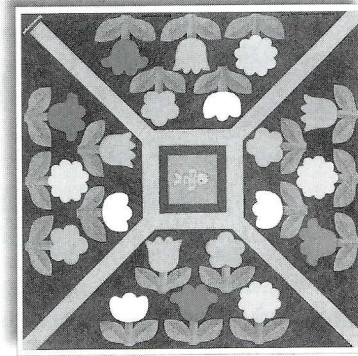


Einde van het spel: Wie als eerste alle bloemen op het bloemperk heeft, is winnaar.

Spelverloop: De jongste speler begint. Daarna gaat men volgens de wijzers van de klok verder. Overeenkomstig de gegooidde kleur, mag je een bloem van tafel pakken en je bloemperk ermee beplanten door de bloem op de juiste plaats te leggen. Wanneer er al een bloem op ligt, moet je deze keer je beurt overslaan en mag de volgende speler gooien. Als je "groen" gooit, moet je ook je beurt overslaan.



Spelvoorbereiding: Iedere speler kiest een bloemperk, dat hij wil "beplanten". De bloemen worden op tafel neergelegd.



Spelmateriaal: 1 speelbord, 20 bloemen, 1 kleurendobbelseen



vanaf 4 jaar.
Een kleurendobbelseenspel voor 2 – 4 kinderen

Bloemen gooien

Spelverloop voor de allerkleinsten: Er wordt om de beurt gegooid. De speler mag zijn speelfiguur op de kleur zetten, die hij in deze beurt gegooid heeft. Je komt alleen met "wit" in het nest.

Einde van het spel: Wie het eerst in het nest is, is de winnaar. Hij krijgt dan het prijsje, of hij krijgt 5 extra punten voor de volgende speelronde.

Wie "wit" gooit mag een plaats vooruit. Vanaf het laatste kleurenveld mag je alleen met "wit" het nest in.

Zijn beurt voorbij laten gaan. Er mogen dus geen kleurenvelden worden overgeslagen.

tafel pakken en aan een andere speler geven. Gooit een speler "groen", dan worden de nog niet verdeelde bloemen geschud en mag hij er blind een pakken. Wanneer deze bloem op zijn bloemperk ontbreekt, mag hij deze bij zichzelf neerleggen. Heeft hij deze bloem al geplant, dan mag hij hem ook aan een medespeler geven.

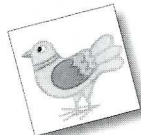


Het spel met het slot

Een kleurendobbelsteenspel
voor 2–6 kinderen vanaf 4 jaar.

Spelmateriaal:

1 speelbord, 6 speelfiguren, 12 kaartjes,
1 kleurendobbelsteen



Spelvoorbereiding:

Elke speler kiest een speelfiguur en zet die op de start-
plaats. De kaartjes worden blind gehusseld en
omgekeerd op een stapel gelegd.



Spelverloop:

De oudste speler begint, vervolgens gaat men verder volgens de wijzers van de klok. De kleur van de dobbelsteen is bepalend voor de plek waar de figuur gezet mag worden. Komt men op een veld, waar al een figuur staat, dan moet die figuur eraf en terug naar de startplaats.

Wie voor het slot staat en een kleur gooit die alleen nog achter hem ligt, moet naar dat veld terug.

Kaartjes:

Op de kaartjes zijn dieren en planten te zien, die ook op het speelbord zijn afgebeeld.

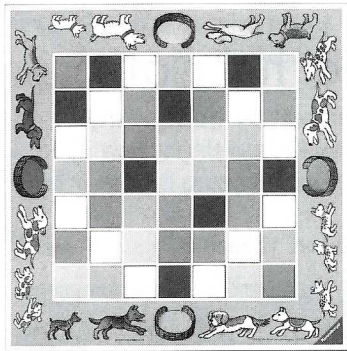
De pijl geeft aan bij welk veld zij horen. Als je de kleur "wit" hebt gegooid, dan mag je het bovenste kaartje van de stapel pakken. De bijbehorende afbeelding wordt op het speelbord gezocht. Vervolgens mag de speler zijn figuur op het daarbij horende veld zetten.

Dat betekent dat je soms vooruit, maar helaas soms ook achteruit gaat. De speler mag het getrokken kaartje houden.



Einde van het spel:

Wie als eerste het groene "slotveld" bereikt, is koning van het slot en winnaar van het spel.



Worst happen

Een kleurendobbelsteenspel voor 2-4 kinderen vanaf 5 jaar.

Spelmateriaal:

1 speelbord, 4 speelfiguren, 12 worstkaartjes, 1 kleurendobbelsteen

Spelvoorbereiding:

De 12 worstkaartjes worden op de witte velden van het speelbord gelegd. Iedere speler kiest een figuur en

legt deze in een willekeurige hondenmand.

Spelverloop:

Je bent aan de beurt volgens de wijzers van klok. Om te mogen beginnen, moet je eerst de kleur van het veld vóór je hondenmand gooien. In je volgende beurt zet je je speelfiguur op een veld met de kleur, die je zojuist gegooid hebt. Je mag vooruit, achteruit, naar rechts of links zetten. Diagonaal zetten is verboden. Iedere speler probeert zoveel mogelijk worstkaartjes te krijgen. Als je "wit" gooit, spring je direct naar een veld met een worstkaartje. Je mag het worstkaartje pakken en je figuur op het nu leeggekomen veld zetten. Bij dit spel mag je je medespeler eraf gooien wanneer je op een veld aankomt dat reeds bezet is. Deze figuur moet terug in de hondenmand en zijn eigenaar moet bovendien aan de speler, die hem eraf gooide een van zijn worstkaartjes geven. Heeft hij geen kaartje, dan krijgt hij niets, maar degene die eraf gegooid is, moet toch in de hondenmand terug. Hij mag echter in de volgende beurt met iedere kleur op het speelveld terugkomen.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen wanneer er geen worstkaartjes meer op het speelbord liggen. De hondenbezitter, die de meeste worstkaartjes voor zijn hond heeft verzameld, is winnaar van het spel.

©1974/2002 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag • Postfach 18 60 • D-88188 Ravensburg

