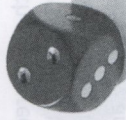


QUIPS



Ravensburger® Spelen No. 24 398 3

Inhoud:

Een dobbelsteenspel voor 2 - 4 spelers
van 3 1/2 - 7 jaar

4 speelborden

84 houten speelstenen in 6 kleuren

1 puntendobbelsteen van 1 - 3

1 kleurendobbelsteen

1 kunststof zakje

Idee: Theora Design

Ontwerp: Horst Laupheimer

"Quips" is een vrolijk gezelschapspel voor de allerjongsten. Het opmerkelijke aan het spel zijn de bijzonder stevige speelborden met de uitgestanste speelvelden.

De uitgestanste, dieper liggende velden hebben een ruimtelijk effect maar nog belangrijker is dat de speelstenen niet zo gemakkelijk door elkaar raken omdat ze stevig in de dieper liggende velden staan.

Iedere speler heeft zijn eigen overzichtelijke speelbord. Elk van de vier speelborden heeft zijn eigen vormgeving en een andere rangschikking van de kleuren ten op-zichte van het aantal punten.

De kinderen oefenen in het spel het benoemen en rangschikken van zes kleuren en het zich eigen maken van de getallen van één tot zes.

"Quips" is geschikt om thuis te spelen, op de kleuterschool, in de speelklas en op bijzondere scholen. Omdat de stenen niet weg kunnen glijden, is "Quips" ook heel geschikt om gespeeld te worden door zieke kinderen, die dan het beste kunnen spelen volgens spelregel 3.



Spelregel 1

Het verrassingspel

De speelborden worden onder de spelers verdeeld. Speelborden die over zijn worden, met de stenen die er bij horen, terzijde gelegd. Alle stenen die in het spel blijven worden in de blauwe plastic zak gedaan.

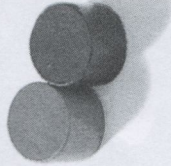
Om beurten wordt er nu met de punten-dobbelsteen gegooid. Het aantal stenen dat met de worp overeenkomt wordt "blind" uit de zak gehaald, dat wil zeggen dat er bij het eruit halen niet in de zak mag worden gekeken, maar dat men zich door de greep moet laten verrassen.

Ook moet men proberen om met één greep het juiste aantal speelstenen te pak-

ken. Dus niet een hand vol nemen als je maar 1 hebt gegooid.

Vervolgens bekijk je de stenen die je in je hand hebt en plaatst ze in de velden van dezelfde kleur op je speelbord. Stenen waarvoor geen plaats meer is gaan weer in de zak terug.

Dan is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien, enzovoort totdat een van de spelers alle velden van zijn speelbord met stenen in de juiste kleur heeft belegd. Die heeft dan gewonnen.



Spelregel 2

Weggeven

Deze spelregel hebben wij van Monique geleerd toen ze nog maar 2 1/2 jaar oud was. Zij speelde toen "Quips" met "weggeven". Het wordt net zo gespeeld als het "verrassingspel", alleen vond Monique het leuker om de stenen niet in de zak terug te doen maar ze aan een ander kind te geven. Als dat kind niet alle

gekregen stenen kan gebruiken dan doet het de stenen die over zijn in de zak terug.

Spelregel 3

Boompje verwisselen

Deze spelregel heeft Jan ons gestuurd. Hij heeft hem zelf bedacht toen hij 5 1/2 jaar oud was.

Alle spelers beleggen hun speelbord zo dat alle gekleurde stenen op de juiste plaats liggen. Dan verlegt iedere speler zijn stenen zo dat er geen een meer op de juiste plaats ligt. Daar kun je ook al veel plezier aan beleven.

Om beurten gooien de spelers met beide dobbelstenen. Als ik bv. "blauw" en "twee" gooi dan mag ik twee blauwe stenen verplaatsen zodat ze weer op de velden komen te staan waar ze horen. De twee stenen, die plaats gemaakt hebben voor de blauwe stenen, worden in de leeggekomen velden geplaatst. Als ik nog maar één blauwe steen kan verplaatsen, komt het tweede punt te vervallen. Het

spannende aan deze spelregel is dat ik erg goed moet oppassen omdat ik dikwijls met één zet twee stenen op de juiste velden kan terug plaatsen. Bv.: een van mijn blauwe stenen staat in een rood veld en een rode steen in een blauw veld. Natuurlijk worden die twee dan tegen elkaar geruild.

Winnaar is de speler die als eerste weer al zijn stenen op de juiste, d.w.z. in velden van dezelfde kleur, heeft kunnen plaatsen.

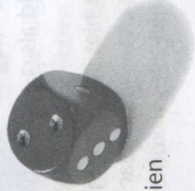


Spelregel 4

Het kleuren en punten-dobbelsteenspel

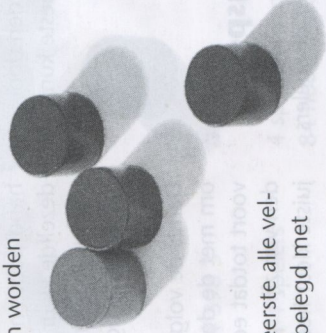
Iedere speler krijgt een speelbord. Borden die over zijn worden met de erbij behorende stenen terzijde gelegd.

In het midden van de tafel wordt open en voor alle spelers goed zichtbaar het doosdeksel met de speelstenen gelegd. Om beurten gooien



de spelers met de beide dobbelstenen. De kleurendobbelsteen bepaalt de kleur, de puntendobbelsteen de hoeveelheid stenen die de speler uit het deksel mag nemen. De verworven stenen worden in de velden van dezelfde kleur op het eigen speelbord gezet. Stenen waarvoor geen plaatsen meer vrij zijn moeten teruggelegd worden in het doosdeksel.

Winnaar is de speler die als eerste alle velden op zijn speelbord heeft belegd met stenen in de juiste kleur.



© 1997 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

Ravensburger®

Quips

Règle n° 1

Le jeu de surprise

On distribue une planche de jeu à chaque joueur. Les planches restantes sont mises de côté ainsi que les pions correspondants. Tous les autres pions en bois sont mis dans le sac bleu. On jette le dé à 3 points. On tire à l'aveuglette le nombre de pions correspondant aux points indiqués sur le dé. On doit veiller à prendre ses pions en une seule fois, c'est-à-dire qu'il ne faut pas tirer une poignée de pions alors qu'on n'a le droit d'en tirer qu'un seul. On examine les pions tirés et on les pose sur les emplacements prévus de sa planche, en fonction des couleurs.

Les pions pour lesquels aucune place ne convient sont remis dans le sac bleu. Le joueur suivant lance le dé et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs ait complété sa planche. Il sera ainsi le vainqueur de la partie.

Jeu Ravensburger® n° 24 398 3

«Quips» est un jeu de dés pour 2 à 4 joueurs de 3 1/2 à 7 ans.

Auteur : Theora Design
Illustrations : H. Laupheimer

«Quips» est un jeu de dés amusant, destiné aux plus petits. Chaque joueur possède une planche. Chacune a ses propres caractéristiques, avec des associations de couleur et de nombre de points différentes. Les enfants jouent à nommer et à ordonner 6 couleurs ainsi qu'à comprendre les valeurs de 1 à 6.

Contenu:

- 4 planches de jeu
- 84 pions en bois de 6 couleurs différentes
- 1 dé à 3 points
- 1 dé à couleurs
- 1 sac bleu en plastique

«Quips» est un jeu qui se joue aussi bien à la maison, qu'à la maternelle. La participation vient du fait qu'il y a des encastrement sur les planches de jeu, ce qui empêche les pions de se mélanger.

Règle n° 2

Le cadeau

Cette variante nous a été proposée par Céline qui, âgée de 2 ans et demi, préférait jouer à «Quips» en faisant des cadeaux. Elle se joue exactement suivant la règle n° 1, mais Céline pensait que c'était beaucoup plus sympathique de faire cadeau de ses pions inutiles à un autre enfant, plutôt que de les remettre dans le sac bleu. Si l'heureux élu ne peut pas employer tous les pions offerts, il les remettra alors dans le sac.

Règle n° 3

L'échange

Cette règle nous a été envoyée par Yann qui l'a créée seul, alors qu'il avait 5 ans et demi. Chaque joueur complète d'abord sa planche de jeu en veillant à ce que tous les pions de couleur soient à leur place exacte. Puis chacun change totalement la disposition des pions de façon à ce qu'aucun d'entre eux ne soit à la bonne place.

C'est à partir de là que commence le vrai jeu. Chaque joueur à tour de rôle lance les deux dés ensemble. Si l'on obtient par exemple «bleu» et «deux», on a le droit de changer la position de deux pions bleus, pour les remettre aux bons emplacements. Les pions qui se trouvaient à cet endroit là, prendront la place initiale des pions bleus, s'il n'en reste plus qu'un à disposition, le deuxième point sera perdu. L'attrait particulier de cette variante est qu'elle demande de l'attention car on peut éventuellement remettre deux pions à leur place exacte d'un seul coup.

Exemple :

un des pions bleus se trouve sur un emplacement rouge et un emplacement bleu. On choisira naturellement d'échanger ces deux pions.

Le gagnant est celui qui a réussi le premier, à placer correctement tous ses pions.

Règle n° 4

Le jeu de dés avec couleurs et points

Comme dans les règles précédentes, on distribue une planche de jeu par joueur. Les planches de jeu en trop sont mises de côté ainsi que les pions correspondants. On place au centre de la table, le couvercle de la boîte rempli de tous les pions. Le dé à couleurs détermine la couleur des pions que l'on doit prendre, le dé à points en détermine le nombre. On place ensuite les pions dans les cases correspondantes de la planche de jeu. Si certains sont en trop, on doit les remettre dans le couvercle.

Le gagnant est celui qui le premier a terminé de compléter ses cases avec les couleurs correspondantes.