

4 eerste spellen

4 eerste spellen
om te leren spelen zoals de grote mensen

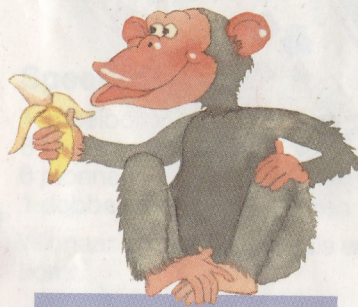
Voor 2 tot 6 kinderen vanaf 3 1/2 jaar



Zoals een grote ...



Zoals een holle, bolle ...



Zoals een nieuwsgierige ..



Zoals een sportieve ...

Ravensburger® spel nr. 00 808 7
Illustraties: Marie Anne Didierjean

®

Ravensburger

Zoals een grote ...



Vanaf 3 1/2 jaar
voor 2 tot 4 spelers

Spelmateriaal:

- 1 speelbord
- 20 kledingkaartjes
- 1 dobbelsteen met 6 kleuren

Winnaar is de speler die als eerste alle kledingstukken die aan z'n waslijn horen verzameld heeft.

Spelregels:

Leg het speelbord open op tafel.

Leg alle kledingkaartjes met de beeldzijde naar beneden verspreid naast het speelbord.



De jongste speler mag beginnen.

Om de beurt gooien de spelers met de dobbelsteen om vervolgens:



- aan hun waslijn op te zoeken welk kledingstuk dezelfde kleur heeft als de dobbelsteen aangeeft
- tussen de kaartjes het gezochte kledingkaartje terug te vinden.

Als het terug gevonden kaartje inderdaad bij het bedoelde kledingstuk hoort (vorm en kleur komen overeen met die van het kledingstuk aan de lijn én de kleur van de dobbelsteen), mag de speler het kaartje houden.

Als het terug gevonden kaartje niet bij het bedoelde kledingstuk hoort (vorm en/of kleur komen niet overeen met die van het kledingstuk of de kleur van de dobbelsteen), dan wordt het kaartje met de beeldzijde naar beneden teruggelegd tussen de andere kaartjes.

Zoals een holle, bolle ...

De speler die op deze manier als eerste alle kleding van z'n waslijn bij elkaar heeft, is de winnaar.



Let op!:

Als tijdens het spel een speler een kleur gooit van een kledingstuk dat hij al in bezit heeft, dan gaat z'n beurt voorbij. Als een speler wit gooit, mag hij nog een keer gooien.

Vanaf 4 jaar
voor 2 tot 6 spelers

Speelmateriaal:

- 1 speelbord
- 6 snoepgoed-kaartjes
- 6 pionnen
- 1 dobbelsteen met 6 kleuren

Winnaar is de speler die als eerste bij de snoepafel aankomt.

Spelregels:

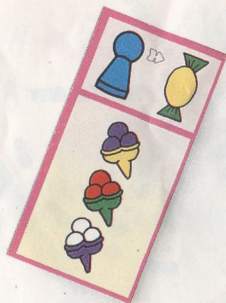
Leg het speelbord open op tafel.

Iedere speler ontvangt een snoepgoed-kaartje dat de volgende informatie aan de speler geeft:

1. De kleur van de pion waarmee hij speelt.
2. De plaats waarvandaan de pion bij het begin van het spel vertrekt.
3. De weg die moet worden ingeslagen om uiteindelijk bij de snoepafel te komen.



Voorbeeld:



De speler die dit snoepgoedkaartje ontvangt moet:

1. de blauwe pion nemen
2. de pion plaatsen op de voetafdruk die zich onderaan de weg van de toffees bevindt.
3. nadat de weg van de voetstappen is afgelegd moet, om bij de snoeptafel te komen, de weg van de ijsjes worden ingeslagen.

De jongste speler begint.

Iedere speler gooit om de beurt de dobbelsteen in de hoop dat hij de kleur gooit van het volgende vakje. In dat geval mag hij z'n pion verder zetten:

- eerst op de voetstappen tot aan de weg van het lekkers;
- vervolgens op de weg van het lekkers die naar de snoeptafel leidt.

Iedere keer als de speler niet de goede kleur gooit moet hij een beurt overslaan. Wit betekent dat je altijd 1 voetstap verder mag.

Om op de weg van het lekkers vooruit te komen is het voldoende als de speler één van de twee kleuren van het volgende vakje gooit.

De speler die als eerste aankomt bij de snoeptafel, terwijl hij wit gooit is de winnaar. Hij moet aan de anderen uitleggen waarom je na het snoepen altijd goed je tanden moet poetsen.



Zoals een sportieve ...



Vanaf 3 1/2 jaar
voor 2 tot 6 spelers

Spelmateriaal:

- 1 speelbord
- 12 attractiekaartjes
- 1 dobbelsteen met 6 kleuren
- 6 pionnen

Winnaar is de speler die als eerste aankomt op het lucht-kussen-kasteel.

Spelregels:

Leg het speelbord open op tafel.

Zet de pionnen van de spelers op het ronde startveld.



Leg naast het speelbord alle attractiekaartjes met de beeldzijde naar beneden op een stapel.

De jongste speler begint.

Iedere keer als een speler aan de beurt is, gooit hij de dobbelsteen en zet z'n pion op het eerstvolgende vakje met de kleur die gegooid is.

- Als dat vakje al bezet is, wordt de pion die er stond teruggezet op het startveld.
- Als een speler wit gooit, moet hij het bovenste attractiekaartje van de stapel nemen. Op het speelbord zoekt hij nu de attractie, die bij het kaartje hoort. De pijl geeft vervolgens aan op welk vakje z'n pion moet worden geplaatst. Dat hoeft dus niet altijd vooruit te zijn!

Zoals een nieuwsgierige

Attractie-kaartjes die gebruikt zijn worden op een nieuwe stapel gelegd, ze worden dus elk spel maar één keer gebruikt.

De speler die door wit te gooien als eerste op het luchtkussen-kasteel aankomt is winnaar.



Let op:

Om op het kasteel te komen moet dus wit worden gegooid. Een andere kleur betekent dat de pion heen en weer wordt gezet, net zo lang tot wit wordt gegooid.



Vanaf 4 jaar
voor 2 tot 4 spelers

Speelmateriaal:

- 1 speelbord
- 12 dierenkaartjes
- 1 dobbelsteen met 6 kleuren
- 4 pionnen

Winnaar is de speler die tijdens een dagje dierentuin erin slaagt de meeste dieren te bezoeken.

Spelregels:

Leg het speelbord open op tafel.

Verdeel de 12 dierenkaartjes met de beeldzijde naar boven over de 12 witte vakjes op het speelbord.

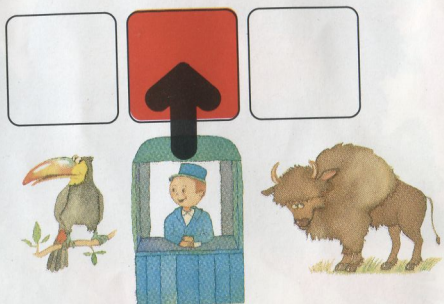


Plaats iedere pion in de kassa met de overeenkomstige kleur.

De jongste speler begint.

Als een speler aan de beurt is gooit hij de dobbelsteen:

- om de dierentuin binnen te komen moet hij de kleur gooien van het vakje dat direct aan de kassa grenst.



- om vooruit te komen in de dierentuin moet de pion worden gezet op een vakje met de kleur die gegooid is. De

pion mag 1 vakje naar voren of naar achteren, naar links of naar rechts, maar nooit diagonaal gezet worden.

- Als een speler geen mogelijkheid ziet om op een veld met de gegooidde kleur te komen, noch vooruit of achteruit, noch naar links of naar rechts, moet hij z'n beurt overslaan.
- Als een speler wit gooit en hij kan volgens de regels een veld bereiken waarop een dierenkaartje ligt, mag hij dat kaartje pakken. Hij laat z'n pion op het lege witte veld staan tot de volgende beurt.
- Als een speler ongelukkigerwijs terecht komt op een leeg wit veld, laat hij z'n pion daar staan tot z'n volgende beurt.

Let op:

Als tijdens het spel de pion van een speler op een veld komt dat al bezet is, moet de pion die er al stond teruggezet worden op het veld waarvan hij is vertrokken (z'n eigen kassa).