

Casa disparatada

La divertida caza de imágenes desde el sótano hasta la buhardilla

Un delirante juego de dados para 2 a 4 jugadores a partir de 4 años

Ilustraciones: Vera Brüggemann

Material: 1 tablero, 16 tarjetas de habitaciones, 20 tarjetas sorpresa, 4 peones, 1 dado.

Concepto del juego: En esta casa ocurren sucesos graciosos y extravagantes. En cada una de las habitaciones hay mucho por descubrir, cosas que se contradicen con nuestra experiencia. Resulta que el bolso de mano es un cocodrilo, el sombrero un melón de verdad o que la alfombra es el césped. Al pasear por la casa surgen una serie de eventualidades, hay curiosidades por detectar, rarezas que describir y quizás una que otra cosa por corregir. ¿Quién encuentra las palabras y explicaciones correctas?

Información adicional: La Casa disparatada es la variante paródica de la popular Casa de juegos. En la página web www.prolog-shop.de pueden apreciarse otras variantes de este principio lúdico.

Objetivo del juego: Cada jugador intenta llegar lo más rápidamente posible desde la planta más baja hasta la buhardilla de la Casa disparatada. Las tarjetas sorpresa pueden servir de ayuda o ser un obstáculo para avanzar por la ruta de las casillas redondas del tablero.

Preliminares a la partida: Para empezar, los jugadores preparan la Casa disparatada colocando sobre el tablero las tarjetas de las habitaciones. La distribución de los espacios es completamente libre y constituye un primer tema de conversación. Es así como la Casa disparatada adopta cada vez un nuevo rostro. Las tarjetas sorpresa se colocan en mazo boca abajo sobre la mesa y los peones a la izquierda de la vivienda más baja de la casa o tablero del juego.

Mecanismo del juego: Al comienzo de la partida, cada jugador lanza el dado por turno; el jugador que obtenga el número más alto será el que comience la partida. Los jugadores hacen avanzar sus peones por la ruta de casillas redondas en dirección a la buhardilla. Si un jugador cae con su peón en una casilla ocupada, vuelve a lanzar el dado. Si obtiene un 6, toma la primera tarjeta sorpresa del mazo y entonces empieza, llena de suspense y por toda la casa, la búsqueda del objeto que aparece en la tarjeta.

Una vez que encuentra el objeto en una de las habitaciones, el jugador coloca su peón en la casilla roja de la misma de modo que, con suerte, ha avanzado y, con mala suerte, ha retrocedido. La tarjeta sorpresa la conserva. Cada vez que un jugador obtenga un 6, volverá a lanzar el dado. Cuando se terminen las tarjetas sorpresa, los jugadores podrán avanzar seis casillas cada vez que obtengan un 6.

Variante acelerada: Para que el juego adopte una dinámica más veloz, existe la siguiente variante: No sólo cuando el jugador obtenga un 6, sino también cuando caiga en una casilla roja tomará una tarjeta sorpresa y colocará su peón en la casilla roja situada bajo el objeto encontrado.

Final del juego: Sólo quien alcance con un número exacto la lechuza de la ventana de la buhardilla será el ganador.



Maison folle

Une drôle de chasse aux images
de la cave au grenier

Un jeu de dés un peu fou pour 2 à 4 joueurs dès l'âge de 4 ans.

Illustration: Vera Brüggemann

Matériel : Un plateau de parcours, 16 cartes de chambre, 20 cartes d'évènement, 4 figurines, 1 dé à 6 faces.

Idée du jeu: Dans cette maison se passent des choses drôles et bizarres. Dans chacune des pièces beaucoup de choses sont à découvrir, choses incompréhensibles qui ne correspondent pas à notre expérience ... un sac à main en forme de crocodile, un chapeau qui a l'air d'un melon, une pelouse en guise de tapis.

En faisant le tour de la maison beaucoup d'occasions se présentent pour découvrir des curiosités, les décrire et peut être même les mettre en place. A qui trouvera les mots justes ainsi que les explications.

En information: La Maison folle est une variante amusante selon le principe d'un jeu bien connu à savoir la Maison de jeu. Sur www.prolog-shop.de sont encore d'autres variantes de cette forme de jeu à trouver.

But du jeu: Chaque joueur partant du rez de chaussé essaie d'atteindre le plus vite possible le grenier de la Maison folle. Les cartes d'évènement peuvent être une aide mais aussi un obstacle.

Préparation du jeu: Les joueurs installent la maison avec les cartes de chambre. L'installation est à la guise des joueurs et porte à discussion, ainsi l'aspect de la maison sera en changement constant. Les cartes d'évènement sont posées à l'envers en un tas sur la table, les figurines à gauche vis à vis du plan inférieur.

Déroulement du jeu: Au départ les joueurs lancent le dé à tour de rôle, celui qui a obtenu le chiffre le plus élevé commence avec celui-ci. Les joueurs déplacent l'un après l'autre leur figurine le long du parcours en direction du grenier, si elle tombe sur une case déjà occupée le joueur refait son jeu. S'il joue un 6 il prend la carte supérieure du tas et cherche l'objet correspondant dans la maison. L'objet une fois trouvé dans une des chambres, il place sa figurine sur la bande rouge du parcours de la carte de chambre et s'il a de la chance il avance, sinon il devra reculer. Le joueur garde sa carte d'évènement. Après un 6 il peut relancer le dé, s'il n'y a plus de cartes d'évènement le joueur peut avancer de 6 pas.

Variante de jeu plus captivante: Pour rendre le jeu plus rapide on peut choisir une autre variante, par exemple: Le joueur prend une carte d'évènement non seulement après avoir obtenu un 6 mais aussi s'il atteint d'un seul coup de dé une case rouge et met sa figurine sur la case rouge en dessous de l'objet trouvé.

Fin du jeu: Sera gagnant qui rejoint d'un seul coup de dé le hibou dans la lucarne du toit.



House of nonsense

Hunting for pictures
from the cellar to the attic

A crazy dice game for two to four players ages 4 and over

Illustrations: Vera Brüggemann

Contents of the game: one playing board, 16 room cards, 20 item cards, four token pieces, one numbered dice.

Concept: Bizarre and funny things are happening in this house. In every room, one can discover many things which run counter to what we know – a handbag may be a crocodile, a hat an actual melon, or the carpet a lawn. Walking through the house, there are many opportunities to discover strange and peculiar things, and to describe them and maybe even set them right. Who can find the right words and descriptions?

FYI: House of nonsense is a fun variation on the popular Playhouse concept. For even more variations, visit our homepage at www.prolog-shop.de.

Object of the game: The players try to get from the ground floor of the House of nonsense to the attic as quickly as possible. The item cards can either help or hinder the players.

Preparation: First, the House of nonsense is set up by the players using the room cards. The configuring of the rooms is completely up to the players and already encourages conversation. Thus, the House of nonsense gets an all-new look every time. The deck of item cards is put face down on the table. The players' tokens are placed on the left of the lowermost apartment.

The game: Each player in turn rolls the dice. The player with the highest score starts with that number. The players move their tokens in turn towards the attic. If a player lands on a space which is already occupied, he rolls the dice again. If a player throws a 6, he takes one item card off the deck – and the thrilling search for the pictured object in the house begins. Once the object has been found in one of the rooms, the player moves his token to the red space on that room card. Therefore, if he's lucky, he'll move forward; if he's unlucky, he'll have to move back. The player then gets to keep the item card. After a 6 is thrown, the player rolls the dice again. When there are no more item cards left, the players who throw a 6 simply move six spaces forward.

An exciting variation: To make the game even more dynamic, the following alternative is possible: The player takes an item card not only when throwing a 6, but also when moving to any red space on any normal score, and moves his token to the red space under the pictured object.

End of the game: In order to win the game a player needs to score the precise number necessary to reach the owl in the roof window.



Kletshuis

de grappige jacht
van kelder tot zolder

Een grappig spel met cijferdobbelsteen voor 2 tot 4 spelers vanaf 4 jaar

Illustraties: Vera Brüggemann

Materiaal: 1 spelbord, 16 kaarten van de kamers, 20 beeldkaarten, 4 spelfiguren, 1 cijferdobbelsteen

Spelidee: In dit huis gebeuren grappige en grillige dingen. In iedere kamer is er veel te ontdekken, wat je niet zou verwachten. Als je door het huis loopt, heb je veel kans om merkwaardige dingen te ontdekken, te omschrijven en misschien ook goed vast te stellen. Wie vindt de meeste woorden en verklaringen?

Ter informatie: het Kletshuis is een vrolijke variant van het geliefde spelprincipe van het Speelhuis. Op onze homepage zijn nog meer varianten van het spel te vinden.

Doel van het spel: iedere speler probeert zo snel mogelijk van de kelder naar de zolder van het Kletshuis te komen. De beeldkaarten kunnen daarbij helpen of tegenwerken.

Spelvoorbereiding: allereerst wordt het Kletshuis door de spelers met de kaarten van de kamers ingericht. De samenstelling van het huis is variabel en geeft reeds aanleiding tot een gesprek. Zo ontstaat er steeds weer een nieuw Kletshuis. De beeldkaarten worden omgekeerd als stapel op tafel gelegd. De spelfiguren van de spelers worden linksonder voor het huis neergezet.

Spelverloop: Aan het begin van het spel wordt om de beurt met de dobbelsteen gegooid; wie het hoogste getal heeft mag beginnen. De spelers lopen afwisselend met hun spelfiguur langs het parcours in de richting van de zolder. Komt een speler met zijn spelfiguur op een reeds bezet veld mag hij nog een keer gooien. Als een speler een 6 gooit, neemt hij de bovenste beeldkaart van de stapel en nu begint het spannende zoeken naar het afgebeelde voorwerp in het huis. Heeft hij het voorwerp in een kamer gevonden, dan zet hij zijn spelfiguur op het rode parcours van de kamerkaart en gaat zo als hij geluk heeft naar voren en als hij pech heeft terug. De beeldkaart mag hij tenslotte houden. Als je 6 gooit dan mag je nog een keer gooien. Als er geen beeldkaarten meer zijn, mag de speler bij het gooien van een 6, zes plaatsen verder gaan.

Spannende spelvariantie: Om het spel nog sneller te maken is de volgende variant mogelijk: niet alleen als de speler een 6 gooit, maar ook als hij door een worp met de dobbelsteen een rood veld bereikt, neemt hij een beeldkaart en zet zijn spelfiguur op het rode veld onder het gevonden voorwerp.

Einde van het spel: Alleen wie met een directe worp de uil op de zolder bereikt, is winnaar.



Casa pazza

Una divertente caccia alle immagini,
dalla cantina alla soffitta

Un gioco con i dadi, da 2 a 4 giocatori a partire da 4 anni

Illustrazione: Vera Brüggemann

Materiale: una tavola da gioco, 16 carte delle stanze, 20 carte degli eventi, 4 pedine

Idea del gioco: In questa Casa pazza succede di tutto e di più. In ogni stanza si scopre qualcosa che non corrisponde alle nostre esperienze: la borsa è un coccodrillo, il cappello è un melone e il tappeto è un prato. Passando per la casa, ci sono cose « che non tornano », che devono essere descritte e magari anche « messe a posto ». Alcuni oggetti rappresentati alludono a degli omonimi. Chi trova le parole e le spiegazioni giuste?

Informazione: Il gioco della Casa pazza è la variante divertente del popolare Casa del gioco.

Nel nostro sito: www.prolog-shop.de troverete altre varianti dello stesso gioco.

Obiettivo del gioco: Ognuno cerca di arrivare il più veloce possibile dal piano inferiore al sottotetto della Casa pazza. Le carte degli eventi possono essere di aiuto o di ostacolo.

Preparazione del gioco: I giocatori iniziano arredando la Casa pazza con l'aiuto delle carte delle stanze.

La composizione degli appartamenti è libera e offre una prima occasione di dialogo. In questo modo la Casa pazza riceve sempre un nuovo aspetto. Il mazzo con le carte degli eventi coperte viene messo sul tavolo. Le pedine dei giocatori devono essere poste a sinistra davanti all'appartamento del piano inferiore.

Svolgimento del gioco: I giocatori tirano a turno il dado. Inizia chi ha tirato il numero più alto. Con l'aiuto del dado i giocatori si spostano dal piano inferiore lungo il percorso in direzione del sottotetto. Se un giocatore raggiunge con la sua pedina una casella già occupata da un altro giocatore tira nuovamente il dado.

Quando un giocatore tira un 6, prende la prima carta del mazzo delle carte degli eventi e inizia l'appassionata ricerca nella casa dell'oggetto rappresentato sulla carta. Quando ha trovato l'oggetto in una stanza, pone la pedina nella casella rossa della carta della stanza in questione; quando è fortunato, si sposta in avanti, quando è sfortunato torna indietro. La carta degli eventi rimane a lui. Dopo aver tirato un 6, si tira un'altra volta. Quando non ci sono più carte degli eventi, i giocatori che tirano un 6 si spostano di sei caselle in avanti.

Variante del gioco: per rendere il gioco ancora più veloce consigliamo la seguente variante: Le carte degli eventi non vengono prese solamente quando si tira un 6, ma anche quando si arriva su una casella rossa. A quel punto il giocatore prende una carta degli eventi e posiziona la sua pedina sulla casella sotto all'oggetto ritrovato. In seguito tirerà un'altra volta il dado.

Fine del gioco: Solo chi raggiunge con un tiro preciso il gufo in soffitta, vince.



Casa dos absurdos

Procura de imagens
do rés-do-chão ao sótão.

Um divertido jogo de dados para 2 a 4 jogadores com idade igual ou superior a 4 anos

Ilustração: Vera Brüggemann

Descrição do material: 1 tabuleiro de jogo, 16 cartões de compartimentos, 20 cartões de objectos, 4 peões, 1 dado com números.

Descrição: Coisas absurdas e divertidas acontecem nesta casa. Em cada compartimento, cada jogador irá descobrir coisas absurdas – uma mala pode ser um crocodilo, um chapéu um melão, ou o tapete ser relva. À medida que avançam na casa, os jogadores vão descobrindo situações estranhas e peculiares, que têm de descrever e corrigir. Quem conseguirá encontrar estas palavras e saberá defini-las?

Nota: A Casa dos absurdos é uma divertida variante do popular Casa da jogo.

Objectivo: Os jogadores tentam ir do rés-do-chão da Casa dos absurdos ao sótão, o mais depressa possível. Os cartões de objectos podem ajudar ou atrapalhar os jogadores.

Preparação do jogo: Primeiro, a Casa dos absurdos é construída pelos jogadores utilizando os cartões dos compartimentos. A sua disposição é escolhida pelos jogadores e logo se inicia a conversação. Assim, a Casa dos absurdos apresentará sempre um novo aspecto. O baralho dos cartões de objectos é colocado de face para baixo na mesa. Os peões são colocados do lado esquerdo no último compartimento do rés-do-chão.

Instruções de jogo: À vez, cada jogador lança o dado; quem obtiver o número mais alto começa a jogar. Os jogadores movem os seus peões em direcção ao sótão. Se um dos jogadores calhar numa casa ocupada, terá que lançar novamente o dado. Se o dado indicar o número 6, o jogador pode tirar uma carta objecto do baralho – e a busca do objecto começa. Assim que o objecto for encontrado num dos compartimentos, o jogador move o seu peão para aí. Portanto, se o jogador tiver sorte avançará na casa, se não, terá que regressar para trás. O jogador guarda a carta objecto para si. Quando o dado indica o número 6, o jogador poderá jogar novamente. Quando já não houver cartões objecto e o dado indicar o número 6, os jogadores movem o seu peão 6 casas para trás.

Uma variante empolgante: para tornar o jogo ainda mais dinâmico, o jogador tira uma carta objecto, não só quando o dado indica o número 6, mas também quando calha nas casas vermelhas ou em qualquer jogada, e move o seu peão para a casa vermelha no compartimento do objecto referente.

Fim: O jogador que alcançar à coruja na janela do sótão, com o número certo no lançamento do dado, será o vencedor.



Saçmalık Evi

Bodrumdan çatıya
kadar resim avı

4 ve üstü yaş grupları için iki ila dört kişi ile oynanabilecek çılgın bir zar oyunu

Görseller: Vera Brüggemann

Malzemeler: bir oyun tahtası, 16 oda kartı, 20 etkinlik kartı, dört fiş parçası, bir adet sayılı zar.

Konsept: Bu evde tuhaf ve komik şeyler oluyor. Her odada, bildiğimiz şeylere aykırı gelen birçok şey keşfedilebilir - bir çanta bir timsah, bir şapka gerçek kavun veya bir halı bir çim olabilir. Evde yürürken, ilginç ve tuhaf şeyleri keşfetmek, bunları tanımlamak ve hatta onları doğru ayarlamak için birçok fırsat var. Doğru kelimeleri ve açıklamaları kim bulabilir?

Bilgi: Saçmalık Evi, popüler Playhouse konseptinin eğlenceli bir varyasyonudur. Daha fazla varyasyon için www.prolog-shop.de sitemizi ziyaret ediniz.

Amaç: Oyuncular Saçmalık Evinin zemin katından mümkün olduğunca çabuk şekilde çatı katına çıkmaya çalışırlar. Etkinlik kartları oyunculara yardımcı olabilir veya onları engelleyebilir.

Hazırlık: İlk olarak Saçmalık Evi, oda kartlarını kullanan oyuncular tarafından ayarlanır. Odaların yapılandırılması tamamen oyunculara kalmıştır ve zaten konuşmaya teşvik eder. Böylece Saçmalık Evi her seferinde tamamen yeni bir görünüm kazanır. Etkinlik kartlarının destesi masanın üzerine koyulur. Oyuncuların fişleri en alttaki dairenin soluna yerleştirilir.

Oyun: Her oyuncu sırayla zar atar. En yüksek zarı atan oyuncu o sayı ile oyuna başlar. Oyuncular sırasıyla fişlerini çatı katına doğru hareket ettirirler. Bir oyuncu halihazırda diğer oyuncunun olduğu bir boşluğa gelirse tekrar zar atar. Bir oyuncu 6 atarsa, tahtadan bir etkinlik kartı alır ve evdeki resimli nesne için heyecanlı bir arama başlar. Nesne odalardan birinde bulununca, oyuncu fişini o oda kartındaki kırmızı alana hareket ettirir. Bu nedenle şanslıysa ileriye doğru hareket eder; Eğer şanssızsa, geriye doğru gitmelidir. Oyuncu daha sonra etkinlik kartını tutmaya başlar. 6 atıldıktan sonra oyuncu tekrar zar atar. Daha fazla etkinlik kartı kalmadığında, 6 atan oyuncular basitçe altı alan ileri doğru hareket ederler.

Heyecanlı bir varyasyon: Oyunu daha da dinamik bir hale getirmek için aşağıdaki alternatif mümkündür: Oyuncu yalnızca 6 atarken değil, normal bir zar atışta da herhangi bir kırmızı alana hareket ettiğinde bir etkinlik kartı alır ve fişini resimli nesnenin altındaki kırmızı alana hareket ettirir.

Son: Doğrudan bir zar atışla çatı penceresindeki baykuşu bulan oyuncu oyunu kazanır.



ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH

Olpener Straße 59 51103 Köln

Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111

info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de