



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 al fantasma de la ventana de la buhardilla será el ganador.

P Casa dos absurdos

Ilustração: Vera Brüggemann

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

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 o fantasma na janela do sótão, com o número certo no lançamento do dado, será o vencedor.

I Casa pazza

Una divertente caccia alle immagini, dalla cantina alla soffitta

Illustrazione: Vera Brüggemann

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

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

Obbiettivo 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 fantasma in soffitta, vince.



Quatschhaus

Die witzige Bilderjagd vom Keller bis zum Dach

Illustration: Vera Brüggemann



Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Mitspieler ab 4 Jahren

Material: ein Spielplan, 16 Raumkarten, 20 Ereigniskarten, vier Spielfiguren, ein Zahlenwürfel

Spielidee: In diesem Haus geschehen witzige und bizarre Dinge. In jedem einzelnen Raum gibt es vieles zu entdecken, was unserer Erfahrung widerspricht: Da ist die Handtasche ein Krokodil, der Hut eine richtige Melone oder der Teppich ein Rasen. Beim Durchwandern des Hauses entstehen viele Gelegenheiten, Kurioses zu entdecken, zu beschreiben und vielleicht auch richtig zu stellen. Viele, aber nicht alle Gegenstände sind aus Homonymen abgeleitet (Teekesselchen-Prinzip). Wer findet die richtigen Worte und Erklärungen?

Zur Information: Das Quatschhaus ist die lustige Variante nach dem beliebten Spielprinzip des Spielhauses. Auf der Homepage www.prolog-shop.de sind noch weitere Varianten dieser Spielform zu finden.

Spielziel: Jeder versucht, so rasch wie möglich von der unteren Etage ins Dachgeschoss des Quatschhauses zu gelangen. Die Ereigniskarten können dabei helfen oder hindern.

Spielvorbereitung: Zunächst wird das Quatschhaus von den Spielern mit den Raumkarten eingerichtet. Die Zusammenstellung der Wohnungen ist beliebig und gibt schon Anlass zum Gespräch. So erhält das Quatschhaus immer wieder ein neues Gesicht. Die Ereigniskarten werden verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt. Die Spielfiguren der Spieler werden links vor die unterste Wohnung gestellt.

Spielverlauf: Zu Spielbeginn wird reihum gewürfelt; wer die höchste Zahl hat, darf mit dieser beginnen. Die Spieler ziehen abwechselnd mit ihrer Figur entlang der Spielbahn in Richtung Dachboden. Trifft ein Spieler mit seiner Spielfigur auf ein bereits besetztes Feld, würfelt er noch einmal. Wenn ein Spieler eine 6 würfelt, nimmt er sich die obere Ereigniskarte vom Stapel und nun beginnt die spannende Suche nach dem abgebildeten Gegenstand im Haus. Hat er den Gegenstand in einem der Zimmer gefunden, setzt er seine Spielfigur auf das rote Spielbahnfeld der Raumkarte und rückt so, wenn er Glück hat, vor, wenn er Pech hat, zurück. Die Ereigniskarte darf er anschließend behalten. Nach einer 6 wird noch einmal gewürfelt. Wenn es keine Ereigniskarten mehr gibt, dürfen die Spieler beim Würfeln einer 6 sechs Schritte weiterziehen.

Spannende Spielvariante: Um das Spiel noch rasanter zu gestalten, ist folgende Variante möglich: Nicht nur, wenn der Spieler eine 6 würfelt, sondern auch, wenn er durch einen Würfelzug ein rotes Feld erreicht, nimmt er sich eine Ereigniskarte und stellt seine Spielfigur auf das rote Feld unter den gefundenen Gegenstand.

Spielende: Nur wer mit direktem Wurf das Gespenst im Dachfenster erreicht, ist Sieger.



NL Kletshuis

de grappige jacht
van kelder tot zolder



Illustraties: Vera Brüggemann

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

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 onstaat 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 het spook op de zolder bereikt, is winnaar.

GB House of nonsense

Hunting for pictures
from the cellar to the attic



Illustrations: Vera Brüggemann

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

Equipment: one playing board, 16 room cards, 20 event cards, four token pieces, one numbered die.

Concept: Bizarre and funny things are afoot 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: The players try to get from the ground floor of the House of nonsense to the attic as quickly as possible. The event 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 event cards is put face down on the table. The players' tokens are placed on the left of the lowermost apartment.

Gameplay: Each player in turn throws the die; the player with the highest throw 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 throws again. If a player throws a 6, he takes one event 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 event card. After a 6 is thrown, the player throws again. When there are no more event 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 event card not only when throwing a 6, but also when moving to any red space on any normal throw, and moves his token to the red space under the pictured object.

End: The player who reaches the ghost in the roof window with a direct throw wins.

F Maison folle

Une drôle de chasse aux images
de la cave au grenier

Illustration: Vera Brüggemann

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

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 fantôme dans la lucarne du toit.

E Casa disparatada

La divertida caza de imágenes
desde el sótano hasta la buhardilla

Ilustraciones: Vera Brüggemann

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

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.



PROLOG

ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH
Olpener Straße 59 · D-51103 Köln
Telefon +49 (0) 221/66 09 10 · Fax +49 (0) 221/66 09 111
www.prolog-shop.de · info@prolog-shop.de

