



Vanaf 4 jaar
2-4 Spelers

Dora's Avontuur

Doel van het spel

De speler die als eerste bij het huis van oma (finish) aankomt en alle voorwerpen op zijn kaart verzameld heeft, is de winnaar.

Inhoud

- 1 spelbord
- 20 verzamelvoorwerpen (in 4 kleuren)
- 4 speelfiguren met houder
- 4 verzamelkaarten
- 1 draaiwijzer
- Spelregels

Vorbereiding

- Maak de verzamelkaarten (4), draaischijf, verzamelvoorwerpen (20) en speelfiguren (4) los van elkaar.
- Monteer de wijzer (tweedelig) op de draaischijf; duw het voetje via de onderkant door het gaatje en klik de wijzer er via de bovenkant op vast.
- De draaiwijzer heeft een kleurenring en een ring met cijfers. Voorafgaand aan het spel moet bepaald worden of de spelers de kleuren of de cijfers gaan gebruiken om zich te verplaatsen op het spelbord. (Kleuren: Draai je rood: ga naar het eerstvolgende rode vakje. Cijfers: draai je 3: ga drie stappen vooruit. Draai je Zwieber: zie "Zwieber".)
- Vouw de speelfiguren dubbel en schuif ze in de daarvoor bestemde voetjes.
- Iedere speler krijgt een verzamelkaart, kiest het daarbij horende speelfiguur en plaatst dit op het startvak van het spelbord; het boomhuis van Dora.
- Om (net als Dora) wat eerste Engelse woorden te leren, staan de kleuren op het spelbord en de draaiwijzer in het Nederlands en Engels geschreven.
- De verzamelvoorwerpen worden willekeurig rondom het spelbord gelegd. De kleuren corresponderen met de kleuren van de verzamelkaarten, bijvoorbeeld: speler 'rood' verzamelt alleen de rode voorwerpen.

Het spel

- De jongste speler begint en draait aan de draaiwijzer.
- Het aantal stappen dat een speler vooruit mag, wordt bepaald door de draaiwijzer die een kleur, een nummer of Zwieber aangeeft (zie voorbereiding).
- Een speler mag bij start kiezen of hij zijn speelfiguur naar links of rechts verplaatst.

- Met uitzondering van de afbeelding van het DONKERE BOS (midden op het spelbord), het BOOMHUIS (start) en het HUIS van OMA (finish) geldt dat je moet stoppen als je op één van de volgende afbeeldingen komt (ook al zou je volgens de wijzer nog wat stappen verder mogen doorlopen). Kom je op zo'n afbeelding, dan mag je het verzamelvoorwerp (van jouw kleur) pakken dat bij die afbeelding hoort.
 - KAPOTTE BRUG: verzamel hout om een brug te maken en het water over te steken.
 - STENEN MUUR: neem de ladder om over de muur te klimmen.
 - POORT met MUZIEKNOTEN: neem de trompet om op te spelen zodat de poort opengaat.
 - BOS met CACTUSSEN; neem de luchtballon om over het bos te vliegen.
 - MEER: neem de boot om het meer over te steken.
- Spelers mogen voor- en achteruit op het spelbord ook al zijn ze al eerder over dit pad gelopen. Als een speler bij een afbeelding komt waarvan hij het verzamelvoorwerp al heeft, dan mag hij doorlopen en hoeft niet te stoppen. De afbeelding geldt dan gewoon als één vakje. Dit geldt ook voor de afbeelding van het boomhuis (start), het huis van oma (finish) en het donkere bos.
- Het spel wordt kloksgewijs gespeeld.

Zwieber

Eindigt de draaiwijzer op Zwieber? Wat een pech! Zwieber pakt alle voorwerpen die je al verzameld hebt, van je af. De speler moet alle voorwerpen die hij op zijn kaart heeft inleveren en in het donkere bos op het midden van het spelbord leggen. Om de voorwerpen allemaal terug te krijgen moet de speler (als hij weer aan de beurt is) eerst naar het donkere bos om alles op te halen. Eenmaal daar aangekomen (ook al geeft de draaiwijzer meer stappen aan, de speler moet bij het donkere bos stoppen), mag hij alle verzamelvoorwerpen van zijn kleur terugpakken en weer op de verzamelkaart leggen. Kom je onderweg naar het donkere bos op een afbeelding, dan telt deze als een 'normaal' vakje; je mag dan geen verzamelvoorwerp pakken.

Winnaar

De winnaar van het spel is de speler die als eerste met een volle verzamelkaart bij het huis van oma aankomt.