



Scan de QR-Code
voor de online
speelvideo
www.justgames.nl

A JE TO!

Buurman BUURMAN &

HET BORDSPEL



Spelregels

Leeftijd:



Spelers:



Speelduur:



just

Games

Spelregels

Spel in het kort:

Er ligt een hele stapel klussen te wachten op Buurman & Buurman. Goed dat ze zo handig zijn. En jullie gaan ze helpen. Als je aan de beurt bent gooi je met je zes gereedschapsdobbelstenen en de pechdobbelsteen. Van je worp kies je het gereedschap dat je nodig hebt om een klus op een kaart af te maken. Tenminste, als je niet geblokkeerd wordt door die pechdobbelsteen. Als het lukt, mag je de kaart hebben en kun je er een kamer in je huis mee vullen. Je kunt ook kiezen voor de moeilijke klussen om veel punten te scoren. Want als je 40 punten hebt verzameld, hoef je je huisje niet vol te maken en win je meteen.

Doel van het spel:

Je kunt het spel op twee manieren winnen. Winnaar is de speler die het eerst zes kaarten bij elkaar heeft gedubbeld of wie het eerste 40 punten heeft verzameld.

Spelmateriaal:



4 speelborden



24 gereedschaps-
dobbelstenen



37 kluskaarten



3 'A JE TO!'-kaarten



1 pechdobbelsteen

Vorbereiding:

Iedere speler krijgt een setje dobbelstenen van een zelfde kleur en het bijbehorende speelbord. De pechdobbelsteen leg je in het midden op tafel. Schud de kaarten goed, leg ze op een stapel met de roomzijde naar boven op tafel en draai er vier naast elkaar open naar de kluszijde.



Dit zijn de eerste vier klussen, die door Buurman & Buurman opgeknapt kunnen worden. Als je bij die eerste vier kaarten een 'A JE TO!'-kaart omdraait, schud je deze opnieuw door de stapel en draai je een andere kaart open. De speler die het eerste jaag is, mag beginnen.

Het spel begint:

Op de opengedraaide kaart staan klussen afgebeeld. Je ziet:



**Pech-
symbool; als
deze wordt
gegooid mag
je niet aan
deze kaart
klussen.**

**Het gereedschap dat
je nodig hebt om de
klus te klaren.**

**Het aantal punten
dat de geklaarde
klus oplevert.**

De speler die aan de beurt is, neemt zijn zes gereedschapsdobbelstenen en de pechdobbelsteen en gooit alle zeven dobbelstenen tegelijk. Als je met de pechdobbelsteen een symbool van een van de opengedraaide kaarten hebt gooid, mag je de klus op die kaart niet uitvoeren.

Je kijkt goed of je met het gereedschap van je worp een klus op een kaart helemaal uit kunt voeren. Als je met je geworpen dobbelstenen een klus kan uitvoeren mag je de kaart pakken en in je huisje leggen. Je mag elke dobbelsteen maar één keer gebruiken. Je kunt er ook voor kiezen om gereedschap van je worp bij een kaart te leggen in de hoop dat je in een volgende beurt het ontbrekende gereedschap gooit. Dit heeft sparen. Als de speler klaar is en niets meer kan of wil doen, worden de kaarten weer aangevuld tot vier en de pechdobbelsteen overgegeven aan de speler links.

Sparen:

Als je ervoor kiest om gereedschap te 'sparen' voor een volgende beurt, neem je risico:

- Het kan zijn dat een andere speler de kaart voor je neus wegpikt, omdat hij het gereedschap eerder compleet heeft. Die andere speler draait in dat geval een nieuwe kaart open. Dat kan gunstig of ongunstig voor je uitpakken.
- Het kan zijn dat de kaart in jouw volgende worp geblokkeerd wordt door de pechdobbelsteen.
- Het kan zijn dat het lang duurt voordat je het ontbrekende gereedschap gooit.

Voorbeeld:

Zie de onderstaande afbeelding. Met deze worp kan je de kaart met het broodrooster gelijk repareren en in je huis plaatsen. Daarnaast kan je de twee zagen sparen zodat je in de volgende beurt misschien die 15 punten kan scoren. Dubbelstenen die je wil sparen leg je bij de desbetreffende kaart neer, zodat je kan zien dat jij voor deze kaart aan het sparen bent. Je mag gespaarde dobbelstenen tijdens je volgende beurt niet voor een andere klus gebruiken. Je mag de gespaarde dobbelstenen aan het einde van die beurt wel terug pakken, zodat je ze een volgende beurt weer kunt gebruiken waarvoor je wilt.

A JE TU



Als je een kaart 'compleet' hebt, mag je deze hebben en leg je hem in je huis met de raamkant naar boven. Zo kun je zien dat je deze klus geklaard hebt. Hierna draai je een nieuwe kaart van de stapel open voor de volgende speler.

'A JE TO!'-kaarten

Als er een 'A JE TO!'-kaart tevoorschijn komt op de stapel, mag de speler die het eerste "A JE TO!" roept hem gratis in zijn huisje neerleggen. Deze punten mag de speler meetellen op weg naar de 40 punten.



Winnaar:

Zodra een speler zes kaarten in zijn huisje heeft verzameld of 40 punten heeft, is het spel afgelopen.

Alle spelers roepen gezamenlijk 'A JE TO!' Hij is kampioen klusser in het Buurman & Buurman bordspel.



Beste speler,

Wat leuk dat je een van de spellen van Just Games® speelt. We hopen dat je veel speelplezier beleeft met dit spel. Als je nog vragen of ideeën hebt of nog wat extra speluitleg wilt, check dan even onze website of stuur een e-mail naar info@justgames.nl.

Met vriendelijke groeten,
De spellenmakers van Just Games.

Voor nog meer leuke spellen:

   / [playjustgames](https://www.playjustgames.nl)



Nog niet uitgeklust?

Ook verkrijgbaar:



Speel nu ook het **Buurman & Buurman** memospel en zoek de verschillende plaatjes bij elkaar!

Klus nu zelf ook deze mooie 50 stukjespuzzel van **Buurman & Buurman** in elkaar!



Of neem een kijkje op www.justgames.nl!

Buurman BUURMAN &

HET BORDSPEL

© 2015, Buurman & Buurman het bordspel is door Just Games ontwikkeld en geproduceerd in samenwerking met Peemal.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verekopieerd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Just Games.

Kleuren en afbeeldingen kunnen afwijken van de afbeelding.

© Peemal / Buurman & Buurman.

N.B. Just Games heeft met zorg dit spel uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor enige fout of onbetrouwbaarheid die in deze uitgave zou kunnen voorkomen en waaruit eventuele schade zou kunnen voortvloeien.

Spelautoren: Do-Anthony Boeman
Werkgeving: Dennis van Schaik,
John van Es en André Visser
Coördinatoren: Jolien Steenings en Anne Huisveld-Dij
Schets: Floris Zing
Licentie: Geert van Dijk en Trademark Licencing
Spelregels: Siem Lebbin
Testers: en Do-Anthony Boeman,
Jelle Douma, Lion van den Broek,
Loren Douma, Ben Lebbin en
Victoria Verhulst

Graphic Design: Just Works B.V.
Ditgewen: Just Games

Speciale dank gaat uit naar Eric de Groot en
Alexander Wächter die de totstandkoming van dit spel mogelijk
hebben gemaakt.

 [Buurman&Buurman](#)

A JE TO!



just Games

www.justgames.nl



WAARSCHUWING: Waarschuwing voor kinderen
die jonger zijn dan 3 jaar. Het is niet aan te
raden om met kinderen jonger dan 3 jaar te spelen.
www.justgames.nl

Just Games is gevestigd aan de Oude Dijk 11, 3715 NH Bussum, Nederland
Het spel is ontwikkeld door Just Games, Bussum