

**RICHT GOED
ZODAT JE **BEESTEN
BOULE**
Z'N DOEL
BEREIKT!**



WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Slingsgevaar - bevat kleine bal. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Reproduceerd in China. **ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petites balles. Dangers d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en Chine. **ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverbindliche Fotos. Hergestellt in China.
©2023 MGBL. BeestenBoule is een gedeponeerd merk. Alle rechten voorbehouden.

Verdeeld in
Nederland en
België
door **MGBL**
Kolonienstraat 11,
1000 Brussel,
België.



www.megableu.com

BEESTEN BOULE

Spelregels



**Mijn eerste petanquespel
met beestige ballen!**

BEESTEN BOULE

Spelregels

2 tot 4 spelers • vanaf 4 jaar

Inhoud:

4 BeestenBoules (1 muisbal, 1 kattenbal, 1 hondenbal, 1 ezelbal), 1 kaasbal.



Doel van het spel:

Gooi je “beestenboule” en zorg dat hij zo dicht mogelijk bij z’n doel landt.

Vorbereiding:

Elke speler kiest een “beestenboule”. De speler die de muisbal koos, neemt ook de kaasbal.

Spelverloop:

Een muis volgt z’n neusje naar een stukje kaas. Maar pas op! Een kat probeert de muis te vangen, maar wordt weggejaagd door een hond! En de hond... die wordt weggeduwd door een ezel!

1. Speler 1 gooit eerst de kaasbal. Daarna gooit hij/zij ook de muisbal en probeert die zo dicht mogelijk bij de kaasbal te doen landen.
2. Daarna mag de speler met de kattenbal. Die gooit de bal zo dicht mogelijk bij de muisbal.
3. Dan is het aan de speler met de hondenbal. Die moet zo dicht mogelijk bij de kattenbal landen.
4. Als laatste, is de speler met de ezelbal aan beurt. Die probeert z’n bal zo dicht mogelijk bij de hondenbal te krijgen.
5. Wanneer alle “beestenboules” gegooid zijn, checken de spelers wie het dichtst bij z’n doel landde.

De winnaar:

De speler wiens “beestenboule” het dichtst bij z’n doel is geland, wint.

Alternatieve spelregels:

Gooi eerst de kaasbal. Daarna proberen alle spelers hun “beestenboule” zo dicht mogelijk bij de kaasbal te doen landen. De speler wiens “beestenboule” het dichtst bij de kaasbal ligt, wint.