

SPEELTIPS

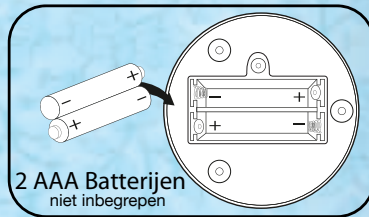
- 1. ALS JIJ DE SCHETENLATER BENT, RICHT JE NEUS DAN NIET NAAR JEZELF, MAAR RICHT JE NEUS NAAR EEN ANDERE SPELER OM IEDEREEN WIJS TE MAKEN DAT JIJ NIET DE SCHETENLATER BENT.**
- 2. KIJK NAAR DE GEZICHTEN VAN DE ANDERE SPELERS. DAN KUN JE MISSCHIEF BETER RADEN WIE DIE SCHEET HEEFT GELATEN!**
- 3. DE SCHETENLATER KAN SCHEETGELUIDEN BLIJVEN MAKEN DOOR OP DE KNOP VAN HET SCHEETKUSSEN TE BLIJVEN DRUKKEN. MAAR WEES VOORZICHTIG -- HIERDOOR WORD JE SNELLER ONTMASKERD!**

Batterijen plaatsen:

Draai het schroefje van het deksel van het batterijvakje aan de onderkant van de basis los. Plaats 2 AAA alkaline-batterijen in het vakje en let daarbij op de juiste positie van + en -, zoals aangegeven. Sluit de deksel van het batterijvakje en draai de schroef vast. PLAATS BATTERIJEN ONDER TOEZICHT VAN EEN VOLWASSENE.

Batterij informatie

- Nooit niet-oplaadbare batterijen opladen.
- Geen oplaadbare batterijen gebruiken. Plaats de batterijen zoals aangegeven.
- Verwijder de oplaadbare batterijen, indien mogelijk, eerst uit het spel voordat deze weer opgeladen worden.
- Plaats batterijen uitsluitend onder toezicht van een volwassene.
- Bij het opladen van batterijen adviseren wij toezicht van een volwassene.
- Gebruik geen verschillende types batterijen door elkaar.
- Gebruik geen oude en nieuwe of oplaadbare batterijen door elkaar.
- Gebruik uitsluitend het aanbevolen type batterijen.
- Let op de positie van plus (+) en min (-).
- Verwijder lege batterijen uit het product.
- Maak geen kortsluiting, door contact tussen de beide polen van de batterij.
- Lege batterijen horen bij het chemisch afval.
- Nooit batterijen verbranden.
- Verwijder de batterijen als het product langere tijd niet wordt gebruikt.



7097110 V2 0415

© 2015 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. Made under license from Uncle Andy Toys and East West Innovation.

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden.

Verstikkingsgevaar. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Made in China. Helpdesk?!

Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030. www.goliathgames.com



INHOUD

1 Speelbord, 4 Speelstukken, 4 Houders voor de speelstukken, 4 Neuzen, 4 Stabilisatoren voor het speelbord, 1 Speelfiguur, 1 Basis met 4 scheetkussens, Spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat je als eerste speler de finish bereikt.

Spelers mogen hun speelstuk verzetten wanneer ze raden wie er een scheet heeft gelaten, of door spelers voor de gek te houden als zij zelf een scheet laten!

VOORBEREIDING

Plaats de batterijen, zie batterijen plaatsen (Pagina 4).

1. Maak het speelbord vast aan de basis door de twee smalle richels en de groeven in het speelbord op elkaar uit te lijnen (zie figuur 1). Zorg ervoor dat alle draden onder het speelbord liggen.
2. Maak de vier stabilisatoren op gelijke afstand van elkaar, vast aan het speelbord (zie figuur 2) en druk de draden van de scheetkussenknoppen in de groeven van de stabilisatoren zodat ze goed vastzitten (zie figuur 3).
3. Zet de basis op een vlakke ondergrond en zet de speelfiguur (vader) vast door deze op de pinnetjes op de basis te zetten.
4. Schuif de speelstukken in hun houder*.

5. Zet de AAN/UIT-knop** op AAN. De groene lampjes op alle vier de scheetkussens gaan nu knipperen. Elke speler moet op de knop drukken om deze te activeren. Vervolgens zal het lampje stoppen met knipperen en continu blijven branden. Als er maar drie spelers meedoen, hoef je maar drie knoppen te activeren. Er moeten minstens drie knoppen worden geactiveerd om het spel te kunnen spelen.

* speelstuk in houder schuiven

** AAN/UIT-knop



1.



2.



3.



BEGIN VAN HET SPEL

Elke speler kiest een scheetkussen en pakt een neus en een speelstuk met dezelfde kleur als die van zijn of haar knop. Iedere speler plaatst zijn speelstuk op het vakje "START" op het speelbord. Daarna verbergen spelers hun scheetkussens zodat de spelers elkaars lampjes niet kunnen zien (zie figuur 4).

TIJDENS HET SPEL

Om het spel te beginnen, drukt de jongste speler op de startknop op de basis (zie figuur 5). Na vijf seconden gaat het lampje van een willekeurige scheetkussen van één van de spelers branden***. Die speler is de "schetenlater" van deze ronde. De schetenlater drukt zonder dat andere spelers dat kunnen zien stiekem op het lampje. Hierdoor laat de speelfiguur (vader) een scheetgeluid horen! Vervolgens moeten alle spelers raden welke speler het scheetgeluid heeft veroorzaakt.

Spelers geven aan wie zij denken dat de schetenlater is, door hun neus op de tafel te leggen en deze te richten naar de speler die ze verdenken (zie figuur 6). Heb jij de scheet veroorzaakt? Richt dan jouw neus naar een andere speler en probeer ze op het verkeerde been te zetten. Als alle spelers hun neus naar iemand hebben gericht, laat iedereen hun scheetkussen zien zodat de schetenlater - met het brandende lampje - wordt onthuld!

De schetenlater mag zijn speelstuk net zoveel stappen vooruit zetten als het aantal spelers dat hij of zij voor de gek heeft gehouden. Als je bijvoorbeeld twee andere spelers voor de gek hebt gehouden, zet je jouw speelstuk twee stappen vooruit op het speelbord. Elke speler die heeft geraden wie de schetenlater is, mag één stap vooruit op het speelbord.

Nieuwe ronde

Alle spelers verbergen opnieuw hun scheetkussen. De jongste speler drukt op de startknop op het speelbord waardoor het lampje op een van de scheetkussens gaat branden.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die het eindpunt bereikt is de winnaar!



*** het lampje brandt