



Dubbel Dobbel

DE KOEKJESFABRIEK SPELREGELS

Bedoeling van het spel

Wie als eerste aan de aankomst geraakt, wint het spel.

Dit doe je eerst

De spelers kiezen elk een pion en plaatsen die op het eerste witte vakje. De kaartjes worden met de afbeelding van het koekje omhoog op tafel gelegd en grondig door elkaar geschud.

Spelen

De jongste speler mag beginnen. Hij gooit met de kleurendobbelsteen. Hij mag zijn pion verplaatsen naar het eerstvolgende vakje waarop de kleur staat die hij gooide. De speler mag nu een kaartje omdraaien. Wanneer daarop een afbeelding staat van de kabouter waarmee hij speelt, mag hij nog eens gooien. Ook na deze beurt mag hij weer een kaartje omdraaien.

Wanneer hij een kaartje omdraait waarop een andere speler staat, is zijn beurt voorbij. De beurt gaat nu naar de speler die links van hem zit.

Het getrokken kaartje wordt telkens opnieuw bij de andere kaartjes gelegd. De speler

die links zit van de speler die aan de beurt is, moet ook telkens de kaartjes grondig schudden zodat niemand nog weet waar de kabouters liggen.

Je mag met twee of meer kabouters op hetzelfde vakje staan.

Wit!

Wanneer je wit gooit, mag je jouw pion niet verplaatsen en is je beurt meteen voorbij.

Het laatste vakje

Om het eindvak te kunnen bereiken moet je blauw gooien. Je hoeft niet achteruit te gaan als dat niet lukt. Wanneer je niet meer vooruit kan, blijf je gewoon staan waar je staat. Misschien heb je in je volgende beurt meer geluk! Ook nu mag je na elke worp nog een kaartje trekken!

De winnaar

Wie als eerste het laatste blauwe vakje kan bereiken, is de winnaar van dit spel.



Lorsque la carte montre un autre lutin, son tour se termine. C'est alors au tour du joueur installé à sa gauche de jouer. Chaque carte tirée doit être remise dans la pile. À chaque tour, le joueur installé à gauche du joueur en train de jouer doit bien tourner une carte.

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé de couleurs. Il peut alors déplacer son pion jusqu'à la prochaine case de la même couleur que sur le dessus du dé. Le joueur peut ensuite retourner une carte. S'il tire la carte avec le dessin du lutin avec lequel il joue, il peut de nouveau lancer le dé. Il peut donc de nouveau avancer son pion et retourner une carte.

Les joueurs choisissent un pion et le placent sur la case de départ. Les cartes doivent être bien battues puis placées sur la table avec la face affichant un biscuit sur le dessus.

Le gagnant est le premier joueur qui passe la ligne d'arrivée.

LA BISCUITERIE RÈGLES DU JEU

Objectif du jeu

Plusieurs lutins peuvent se retrouver au même moment sur une même case.

Blanc !

Lorsque le dé tombe sur la face blanche, le joueur doit passer son tour.

La dernière case

Pour parvenir à la dernière case, tu devras lancer le violet. Mais il n'est pas nécessaire de reculer si une autre couleur est indiquée. Le joueur qui ne peut plus avancer reste simple-ment sur la même case. La chance lui sourira peut-être au prochain tour ! Même si près du but, chaque joueur doit tirer une carte après chaque lancé de dé !

Le gagnant

Le premier joueur qui parvient sur la case d'arrivée gagne la partie.

bâtre les cartes afin que personne ne sache où se trouvent les lutins.

Plusieurs lutins peuvent se retrouver au même moment sur une même case.

Dubbel Dobbel





Dubbel Dobbel

HET KABOUTERONTBIJT SPELREGELS

Bedoeling van het spel

Wie verzamelt de meeste koekjes?

Dit doe je eerst

De kaartjes worden grondig geschud en dan met de afbeelding van de koekjes naar boven in het midden van het speelbord gelegd. Maak er een mooi torentje van! De spelers plaatsen hun pion op hun eigen startvak.

Spelen

De jongste speler mag beginnen. Hij gooit met de kleurendobbelsteen. Hij mag zijn pion verplaatsen naar het eerstvolgende vakje waarop de kleur staat die hij gooide. Wanneer je niet meer vooruit kan, blijf je gewoon staan waar je staat. Misschien heb je in je volgende beurt meer geluk! Het vakje waarop de koekjes liggen is paars. Je moet dus paars gooien om op dat vakje te geraken.

Wit!

Wanneer je wit gooit, mag je meteen naar het koekjesvak gaan!

Een koekje

Wanneer je op het koekjesvak kan geraken, mag je een koekje van de stapel nemen. Voor elk koekje dat je kan pakken, krijg je op het einde van het spel 1 punt! Als jouw eigen kabouter op het koekje staat, krijg je zelfs 2 punten!

De speler die het koekje nam, zet zijn pion terug op zijn eigen startvak. Hij mag nu opnieuw proberen bij de resterende koekjes te geraken. De andere spelers spelen gewoon verder.

De winnaar

Wanneer alle koekjes op zijn, worden de punten geteld. Je krijgt 1 punt voor elk koekje dat je te pakken kon krijgen. Je krijgt een extra punt voor elke koekje waarop jouw eigen kabouter staat! Wie op het eind het meeste punten verzameld heeft, wint het spel.



Lorsque tu arrives sur la case "biscuit", tu peux prendre un biscuit de la pile de cartes. À la fin du jeu, chaque biscuit gagné te rapportera un point ! Si tu découvres ton propre lutin sur ta carte, tu gagnes même 2 points ! Le joueur qui vient de prendre un biscuit remet ensuite son pion sur sa case départ. Il peut maintenant essayer de s'emparer des biscuits restants. Les autres joueurs continuent le jeu dou ils étaient.

Un biscuit

Le gagnant

Une fois que tous les biscuits ont été distribués, il est temps de compter les points. Tu obtiens un point pour chaque biscuit que tu as réussi à gagner. Tu obtiens un point supplémentaire pour chaque carte "biscuit" affichant le dessin de ton lutin ! Le joueur ayant rassemblé le plus de points gagne le jeu.

LE PETIT DEJUNER RÈGLES DU JEU

Objectif du jeu

Qui accumule le plus grand nombre de biscuits ?

Préparation du jeu

Les cartes doivent être bien battues puis déposées au milieu du plateau de jeu, les images de biscuits sur le dessus. Construis une belle tour avec toutes ces cartes ! Chaque joueur place ensuite son pion sur sa propre case de départ.

Comment jouer ?

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé de couleurs. Il peut alors avancer son pion jusqu'à la prochaine case de la même couleur que sur le dessus du dé. Le joueur qui ne peut plus avancer reste simplement sur la même case. La chance lui sourira peut-être au prochain tour !

Blanc !

Lorsque le dé tombe sur la face blanche, tu peux tout de suite continuer jusqu'à la case "biscuit" !

Dubbel Dobbel

