

SPELREGELS



RÈGLES DU JEU

NL SPELREGELS

Koetje Boe

Op de boerderij van boer Aart is het een vrolijke en gekke boel! Een paard met een koeienbillen of een schaapje met een varkenshoofd, dat kan toch echt niet de bedoeling zijn. Wil jij de dieren helpen weer zichzelf te worden? Draai dan aan de spinner en kijk waar de wijzer stopt. Pak het stukje van het dier dat bij het plaatje op de spinner hoort. Op deze manier ontstaan de gekste dieren. Gelukkig mag je soms ruilen waardoor jouw paard van die rare koeienbibs afkomt. Wie het eerst een paard, schaap, koe of varken compleet heeft, is de winnaar!

Inhoud van het spel:

Speelbord
20 dierendelen: (1 middenstuk van het paard, de koe, het schaap en het varken, 2 hoofden van ieder dier en 2 billen van ieder dier)
1 Spinner
1 Boer Aart (met voetje)
1 Dobbelsteen

Doel van het spel:

Je moet proberen een paard, koe, schaap of een varken compleet te krijgen. Wie daar het eerste in slaagt, is de winnaar. Het maakt niet uit welk dier; als het maar compleet is. En het moet wel een kloppend dier zijn; dus het juiste hoofd en achterlijf aan het middenstuk!
Speel je met z'n tweeën, dan moet je twee dieren compleet krijgen. Maar na elkaar, d.w.z. je maakt eerst één dier af en neemt dan een tweede middenstuk en probeert dat compleet te krijgen.

Vorbereiding:

Leg het speelbord op tafel. Schuif de boer in het plastic voetje. Leg alle hoofden en billen in deze wei op het midden van het speelbord. Plaats de boer op één van de velden met de spinner erop.
De spelers kiezen ieder een middenstuk van

een dier. Als je met z'n drieën bent, doet het vierde middenstuk niet mee. De hoofden en billen van dat dier wél. Als je met z'n tweeën speelt, kiezen de spelers een middenstuk. De andere middenstukken leg je even opzij, maar de hoofden en achterlijven van die dieren leg je in de wei.

Het spel begint:

De jongste speler begint. Gooi de dobbelsteen en verplaats de boer het gegooide aantal ogen in de richting van de wijzers van de klok (rechtsom). Kijk hieronder wat de vakjes betekenen:

- **De spinner** (gele vakjes): Draai aan de spinner en kijk waar de wijzer stopt. Je moet de kop òf het achterlijf uit de wei nemen van het dier dat de wijzer aangeeft. Dus als je een varken ziet, neem je de kop of het achterlijf van het varken. Klik het gekozen deel aan jouw middenstuk. Ook als het de hoofd of het achterlijf van een ander dier is.

Let op: Je kunt ook een dier maken met twee hoofden of twee billen.

Als je al twee delen aan je middenstuk hebt, dan moet je ruilen, d.w.z. je neemt een nieuw stuk dat overeenkomt met wat de spinner aangeeft en levert een stuk in, dat je al had.

- **Ruilen** (paarse vakjes): Kies een andere speler waarmee je een stuk wilt ruilen. Ook je middenstuk mag je met een andere speler ruilen. Je mag ook een hoofd tegen billen ruilen of omgekeerd. Eén ding mag niet: je kunt niet een hoofd of billen tegen een middenstuk ruilen!
- **Feest!** (rode vakjes): De dieren vieren feest. Jij mag daarom een stuk uit de wei kiezen. Als je al twee stukken in bezit hebt, mag je een nieuw stuk uitkiezen en moet je er één teruggeven. Je mag alleen niet je middenstuk omruilen.

- **Pech!** (blauwe vakjes): De dieren zijn verdrietig. Dus moet jij een stuk terugleggen in de wei. Maar als je alleen een middenstuk hebt, dan mag je dat houden.

F RÈGLES DU JEU

La Ferme en Folie

Dans la ferme de Jean, il y a de drôles d'animaux ! Un cheval avec un derrière de vache ou un mouton avec une tête de cochon, par exemple. Bizarre... Aidez les animaux à redevenir eux-mêmes. Faites tourner la roulette et regardez où s'arrête la flèche. Prenez le morceau d'animal qui correspond à ce que la flèche montre. Créez ainsi des animaux étranges. Heureusement, vous pouvez parfois échanger deux morceaux d'animaux et enlever le museau de vache qui donne un air bizarre à votre cheval... Le premier à avoir un cheval, un mouton, une vache ou un cochon complet est le gagnant !

Contenu du jeu :

- 1 Plateau de jeu
- 20 morceaux d'animaux : (1 morceau central du cheval, de la vache, du mouton et du cochon + 2 têtes et 2 derrières de chacun des animaux.)
- 1 Roulette
- 1 Fermier (Jean) avec un socle
- 1 Dé

But du jeu :

Avoir un cheval, une vache, un mouton ou un cochon complet, c'est à dire la tête, le milieu et le derrière correspondants. Le premier qui y arrive est le gagnant, peu importe l'animal reconstitué.
A deux joueurs, le gagnant est celui qui reconstitue deux animaux complets.
Attention ! Le premier animal doit être complet avant de commencer à reconstituer

Einde van het spel

Het spel gaat door totdat een van de spelers de koe, het schaap, het paard of het varken compleet heeft. Die speler is de koning van de dierenboerderij.

Speel je met twee spelers, dan moet je dus twee dieren compleet hebben gemaakt!

le deuxième à partir de son morceau central.

Préparation :

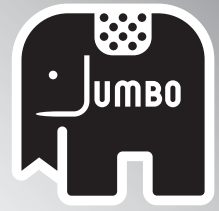
Placez le plateau de jeu sur la table. Insérez le fermier dans son socle. Placez toutes les têtes et les derrières dans le pré au milieu du plateau. Placez Jean le fermier sur une case où est dessinée une étable. Chaque joueur choisit un milieu d'animal. S'il y a trois joueurs, mettez le 4e milieu d'animal de côté (mais pas ses têtes ni ses derrières). Si vous jouez à deux, chaque joueur choisit d'abord un milieu d'animal. Les autres milieux sont placés sur le côté, mais les têtes et les derrières de ces animaux sont placés dans le pré.

Le jeu commence :

Le plus jeune joueur commence. Jetez le dé et déplacez le fermier, en fonction du nombre indiqué par le dé, dans le sens des aiguilles d'une montre. Regardez à quoi correspond la case sur laquelle arrive le fermier.

- **La roulette** (les carrés jaunes) : tournez la roulette et regardez où s'arrête la flèche. Dans le pré, prenez la tête ou le derrière de l'animal désigné par la flèche. Si la flèche montre le cochon, prenez la tête ou le derrière du cochon. Assemblez le morceau que vous avez choisi avec votre morceau central, même s'il s'agit de la tête ou du derrière d'un animal différent du vôtre.

Attention! Il est possible de constituer un animal avec deux têtes ou deux derrières! Si vous avez déjà un morceau de chaque côté du morceau central, vous pouvez échanger : remettez dans le pré un de vos morceaux d'animal et prenez un nouveau morceau dans le pré.



www.jumbo.eu

- **L'échange** (les carrés violets) : choisissez un autre joueur. Echangez un de vos morceaux (y compris votre morceau central) avec ce joueur. Vous pouvez aussi échanger une tête contre un derrière ou vice versa. Seule chose interdite : échanger une tête ou un derrière contre un morceau central !
- **C'est la fête !** (les carrés rouges) : Les animaux font la fête. Prenez un morceau d'animal dans le pré. Si vous avez déjà deux morceaux en votre possession, vous pouvez remplacer le morceau de votre choix (mais pas le morceau central) par un des morceaux du pré.

- **Quel dommage !** (les carrés bleus) : Les animaux sont tristes. Remettez un de vos morceaux dans le pré. Si vous n'avez qu'un morceau central, gardez-le et ne le remettez pas dans le pré.

Fin du jeu

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un des joueurs ait une vache, un mouton, un cheval ou un cochon complet. Ce joueur devient le « roi de la ferme en folie ».

Dans un jeu à deux joueurs, le gagnant doit avoir deux animaux complets.



Made Under License from The Michael Kohner Corporation
© 2005 David Mair



Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.



Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

81190

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Made in China. Visit: www.jumbo.eu.