

Les Petits Chevaux

Plaag me niet!

Le jeu avec dé sous "BULLE"

Het spel waar je
Pop-O-Mal van wordt!

CONTENU DU JEU

Plateau de jeu avec dé sous "bulle", 20 pions de 4 couleurs différentes (y compris 4 pions de réserve), 4 pieds en caoutchouc.

BUT DU JEU

Etre le premier à rentrer sain et sauf tous ses pions de couleurs après leur avoir fait faire le tour du plateau.

PREPARATIFS

Détache les 4 pieds en caoutchouc (si nécessaire utilise une paire de ciseaux).

Aligne le plateau de jeu avec le plateau de couleur. Enfonce les pieds en caoutchouc dans les perforations sous le plateau afin de fixer le carton au plastique.

Maintenant tu vas pouvoir jouer !

LE JEU

1. Choisis 4 pions d'une même couleur. Cherche l'angle du plateau du jeu de la même couleur que tes pions et place-les dans leur case de départ (case avec une étoile).
2. Chaque joueur appuie ensuite sur la bulle du dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé peut commencer. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Lorsque c'est à ton tour de jouer, fais sauter le dé. Si tu obtiens un 6, place un pion dans la case fléchée. (Illo of arrow space) Appuie une nouvelle fois sur la bulle et, dans le sens des aiguilles d'une montre, déplace ton pion du nombre de cases indiqué par le dé.

Attention : tu ne peux quitter la case de départ que si tu obtiens un 6. Si tu joues de malchance, tu passes ton tour et peut rejouer au tour suivant.

4. Si tu fais sauter un 6 alors que tu as déjà un pion sur le circuit, tu as le choix, soit tu mets un nouveau pion en jeu, soit tu déplaces un des tes pions sur le circuit. **Quoique tu fasses, quand tu as lancé un 6, tu peux toujours jouer une deuxième fois !**

Attention : si un de tes pions se trouve sur la case fléchée et que tu lances un 6, tu ne peux pas faire entrer un nouveau pion dans le jeu.

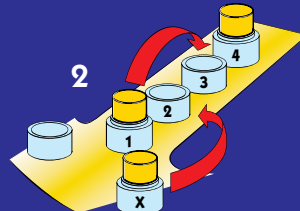
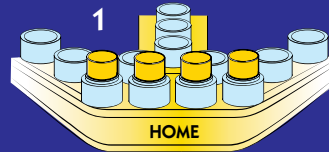
5. Si tu atterris sur une case occupée par le pion d'un autre joueur, ce pion doit retourner à la case départ et attendre son tour. Lorsque le pion d'un autre joueur se trouve sur ta case fléchée et que tu lances un 6, tu peux faire entrer un nouveau pion dans le jeu. Le pion de l'autre joueur doit repartir à zéro.
6. Si tu atterris dans une case occupée par un de tes pions, tu n'avances pas.
7. Quand un de tes pions a fait un tour complet du plateau de jeu, suis la flèche de couleur (Illo of coloured arrow) vers la case d'arrivée numérotée (à l'intérieur). L'ordre d'arrivée n'a pas d'importance, mais chaque pion doit arriver exactement sur une case vide (voir illustration 4).

Exemple : si tu lances un 2, ton pion peut avancer de la case 1 à la case 3, ou tu peux déplacer le pion X sur la case 2.

Si tu as lancé un chiffre supérieur au nombre de cases restantes, reste sur place.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui a fait entrer tous ses pions a gagné.



INHOUD

Speelbord met Pop-O-Matic dobbelstenen, 20 pionnen in 4 verschillende kleuren (inclusief 4 reservepionnen), 4 rubber voetjes.

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler al je gekleurde pionnen rond het bord laten lopen en veilig binnen brengen.

VOORBEREIDING

Maak de vier rubber voetjes los (gebruik indien nodig een schaar). Leg het plastic speelbord op het gekleurde bord. Druk de voetjes in de gaatjes aan de onderkant van het bord, zodat karton en plastic meteen aan elkaar vastzitten.

Nu ben je klaar om te spelen!

HET SPEL

1. Pak de vier pionnen van de kleur die jij gekozen hebt. Kijk welke hoek van het speelbord dezelfde kleur heeft als jouw pionnen en zet ze in hun startvakjes (met een sterretje).
2. Alle spelers drukken om de beurt op de Pop-O-Matic. De speler die het hoogste getal "popt" mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.
3. Als je aan de beurt bent, druk je één keer op de Pop-O-Matic. Als je een 6 popt, zet je één pion op je pijlvakje. (Illo of arrow space) Pop dan nog eens en verplaats je pion het gegooide aantal vakjes met de klok mee.

Let op: je mag je startvakjes alleen maar verlaten als je een 6 popt.

Als je pech hebt, moet je wachten en het opnieuw proberen als je weer aan de beurt bent.

4. Als je al een pion onderweg hebt en je popt weer een 6, dan kun je kiezen of je nog een pion op je pijlvakje zet en in het spel brengt, of dat je een van je pionnen die al op het bord staat verplaatst. Wat je ook kiest: als je een 6 hebt gegooid, mag je altijd nog eens gooien! **Let op:** als er al een pion op je pijlvakje staat terwijl je een 6 popt, mag je niet nog een pion in het spel brengen.

5. Als je eindigt op een vakje waar al een pion van een andere speler staat, dan moet die pion terug naar z'n starthoek en daar wachten. Als een pion van een andere speler op jouw pijlvakje staat en je popt een 6, dan mag je een nieuwe pion in het spel brengen. Je gooit de pion van de andere speler eraf en hij moet opnieuw beginnen.

6. Als je alleen maar kunt eindigen op een van je eigen pionnen, dan blijf je staan waar je staat.

7. Wanneer een pion het hele rondje om het speelbord heeft afgelegd, dan volg je de gekleurde pijl (Illo of coloured arrow) naar je genummerde thuisvakjes (binnen). De volgorde maakt niet uit, maar elke pion moet precies op een leeg vakje uitkomen (zie afbeelding 4).

Voorbeeld: als je een 2 popt, mag je de pion van vakje 1 naar vakje 3 zetten, of je kunt je pion X naar vakje 2 verplaatsen.

Als je je worp niet volledig kunt gebruiken, moet je blijven staan waar je staat.

DE WINNAAR

De eerste speler die alle vier de pionnen binnen heeft, wint het spel.

080014544197



© 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

Les prix et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans - contient des petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.

