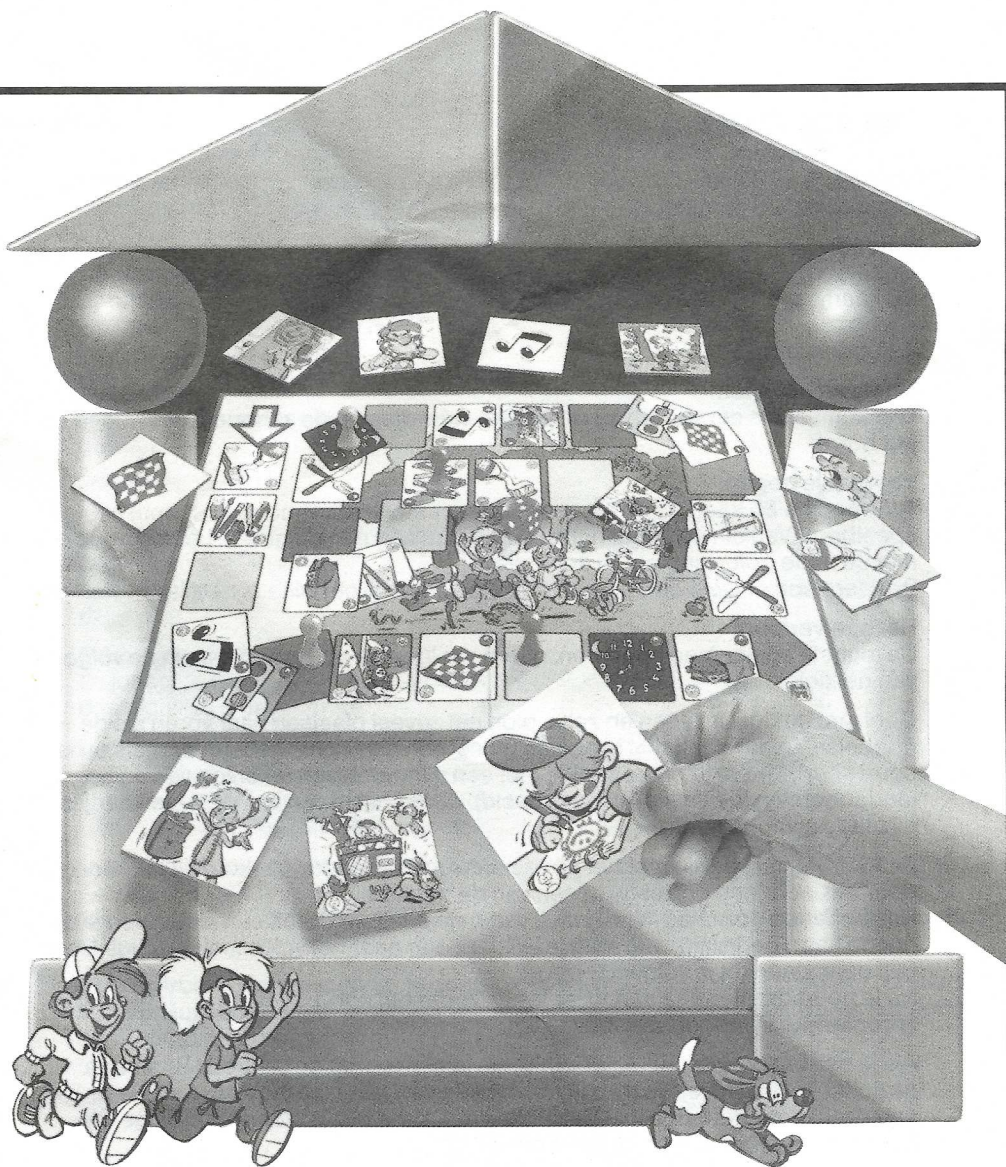




Spelregels * Règles du jeu * Spielregeln
Rules of the game * Spelregler
Spilleregler * Regole di gioco * Reglas del juego
Spilleregler * Pelisäännöt



GOED OF FOUT?

Voor 2-4 spelers

Leeftijd : 5 tot 8 jaar

Speelduur : 20 minuten

Inhoud:

Speelbord

20 kaartjes

4 pionnen

1 dobbelsteen

Doel van het spel:

Wie komt er als eerste aan bij de vrolijke vriendjes op de schone plek midden op het bord?

Voordat je begint:

1. Schud de 20 kaartjes en leg ze met de symbolen naar boven, rondom het speelbord. Van elk symbool heb je 2 kaarten: één met de goede oplossing en één met de foute oplossing op de achterkant.
2. Iedere speler kiest een pion en zet deze op de grote witte pijl. Dit is het startveld.

Het spelverloop:

De jongste speler mag beginnen, daarna volgen de andere spelers in de volgorde van de klok.

Gooi met de dobbelsteen en zet je pion net zoveel plaatsen naar voren als de dobbelsteen aangeeft. Als je op een gekleurd vakje komt, gebeurt er niets en is je beurt voorbij. Kom je op een vakje met een symbool (een tekening van een tandenborstel, of een klok bij voorbeeld), dan draai je één van de twee kaartjes met ditzelfde symbool om.

De kunst is het kaartje met het goede antwoord te vinden. Je kunt dit herkennen door het lachende gezichtje in een van de hoeken.

Het lachende gezichtje in het vakje van het speelbord heeft een kleur. Heb je de goede kaart gedraaid, dan mag je verder gaan naar het vakje met dezelfde kleur. Blijf daar staan tot je volgende beurt.

Na je beurt draai je de kaart weer terug, zodat het oorspronkelijke symbool weer boven ligt.

Als je de "foute" kaart hebt gedraaid, zie je een treurig gezichtje. Het treurige gezichtje in het vakje, waarop je staat, heeft een kleur. Je moet nu terug over het speelveld naar het vakje met dezelfde kleur. Daar blijf je staan tot je volgende beurt. Draai de kaart ook nu weer om.

Vlak voor het einde zie je een vakje met een plaatje waarop van alles mis is. Kom je hierop dan heb je echt pech: terug naar de witte startpijl en opnieuw beginnen bij je volgende beurt.

De winnaar is de speler die als eerste de schone, gezonde plek midden in het bos bereikt. Je moet echter wel precies op deze plek uitkomen met je worp. Lukt dit niet, dan tel je voor de rest van je worp weer terug.

F

VRAI OU FAUX?

Pour 2 à 4 joueurs

Age: 5 ans et +

Durée du jeu : 20 minutes

Contenu:

1 plateau de jeu

20 cartes

4 pions

1 dé

But de jeu:

Etre le premier joueur à rejoindre les drôles de petits amis se trouvant au centre du plateau.

Préparation du jeu:

Battre les cartes et les étaler autour du plateau de jeu, faces illustrées visibles.

Il y a 2 cartes de chaque illustration: une avec un visage rieur au dos, et une avec un visage triste au dos.

Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la grosse flèche rouge qui est le point de départ.

Déroulement du jeu:

Le joueur le plus jeune commence, puis les autres joueurs continuent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lance le dé et avance ton pion d'autant de cases que l'indique le dé. Si tu tombes sur une case colorée, il ne se passe rien et ton tour est terminé. Si tu tombes sur une case illustrée (une brosse à dents ou une pendule par exemple), tu devras retourner l'une des deux cartes portant la même illustration.

Le jeu consiste à trouver la carte ayant la bonne réponse. Tu peux la reconnaître au visage rieur figurant au verso dans l'un des coins de la carte. Sur les "mauvaises cartes" figure un visage triste. Quand ton tour est terminé, retourne la carte à nouveau de façon à ce que la face illustrée soit visible.

Si tu as trouvé la bonne carte, tu verras que le visage rieur est en couleur. Déplace ton pion jusqu'à la case de la couleur indiquée par la visage rieur. Reste sur cette case jusqu'au prochain tour.

Si tu as retourné la mauvaise carte, tu verras apparaître un visage triste d'une certaine couleur. Tu devras alors retourner sur la case de la couleur correspondante et y rester jusqu'au tour suivant.

Un peu avant la fin du parcours, il y a une case avec un dessin où tout est sens dessus dessous. Si tu tombes sur cette case, pas de chance: il te faudra retourner à la case départ indiquée par la flèche rouge et tu recommenceras au prochain tour.

Le gagnant est celui qui atteint le premier la clairière au milieu du bois. Mais, attention, il faut que le lancé de dé t'amène exactement à cet endroit.

D

richtig oder falsch ?

Für 2-4 Spieler
 Von 5 bis 8 Jahren
 Spieldauer: ca. 20 Minuten

Inhalt

1 Spielplan	4 Spielfiguren
20 Karten	1 Würfel

Spielziel

Die Felder des Spielplans zeigen Bilder. Jedes Bild wird auf zwei Kärtchen wiederholt: Aber, auf jeder Rückseite ist eine andere Verhaltensweise abgebildet - wie man sich richtig verhält und was falsch ist.

Auf dem Spielplan kommt nur der Spieler schnell vorwärts, der die Kärtchen mit dem richtigem Verhalten findet. Es gewinnt, wer zuerst das Zielfeld erreicht.

Vorbereitung

- * Die 20 Kärtchen werden so sortiert, daß die Seite mit den Bildern (den gleichen wie auf dem Spielplan) oben liegt. Dann werden die Kärtchen gemischt und rund um den Spielplan ausgelegt - Bildseite nach oben.
- * Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das Startfeld, den großen, weißen Pfeil.

Spielablauf

- * Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
- * Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und zieht seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts - in Pfeilrichtung.
- * Landet die Spielfigur auf einem Farbfeld ohne Bild, so passiert nichts. Der nächste Spieler ist dran.
- * Landet ein Spieler auf einem Feld mit Bild (z.B. Zahnbürste oder Uhr), so muß er die beiden Kärtchen mit dem gleichen Bild suchen, die um den Spielplan herum liegen. Eines dieser Kärtchen muß der Spieler umdrehen:
- * Zeigt das umgedrehte Kärtchen die richtige Verhaltensweise (mit einem lachenden Gesicht in einer Ecke), so darf der Spieler seine Spielfigur vorwärts ziehen: Das Feld, auf dem seine Spielfigur steht, hat in einer Ecke auch ein lachendes Gesicht - in einer Farbe. Die Spielfigur darf bis zu dem Feld mit der gleichen Farbe (wie das lachende Gesicht) vorziehen. Beispiel: Ist das lachende Gesicht im Feld mit der Spielfigur rot, darf sie auf das nächste rote Feld vorziehen.
- * Zeigt das umgedrehte Kärtchen aber die falsche Verhaltensweise (mit einem traurigen Gesicht), so muß der Spieler seine Spielfigur rückwärts ziehen: Das Feld mit der Spielfigur zeigt auch ein trauriges Gesicht mit einer Farbe - zurück auf das nächste Feld mit dieser Farbe.
- * Hat der Spieler seine Figur bewegt, dreht er das aufgedeckte Kärtchen wieder um und beendet seinen Zug. Der nächste ist dran.

Kurz vor dem Ziel befindet sich ein Feld mit vielen Abbildungen durcheinander. Wer darauf landet, hat Pech gehabt: Die Spielfigur muß zurück auf das Startfeld und dort in der nächsten Runde neu beginnen.

Spielende

Wer zuerst das Ziel (die Kinder in der Mitte) erreicht, gewinnt das Spiel. Das Ziel muß nicht mit genauer Würfelzahl erreicht werden; die restlichen Würfelaugen verfallen.

RIGHT OR WRONG?

For 2-4 players

Age: 5 to 8 years

Playing time: 20 minutes

Contents:

Playing board

20 cards

4 tokens

1 dice

Aim of the game:

To be the first to join the happy friends in the middle of the board.

Before you start:

1. Shuffle the cards and place them with the illustrations (without faces) facing upwards around the board. There are two cards of each illustration, one with the right answer (smiling face) and one with the wrong answer (sad face).
2. Each player chooses a token and places it on the large white arrow (start).

The game:

The youngest player begins, followed clockwise by the other players.

Roll the dice and move your token the number of spaces shown on the dice. If you land on a coloured space, nothing happens and your turn is over. If you land on a space with an illustration (a toothbrush or a clock, for example) then you turn over one of the cards with the same picture. The object is to find the card with the 'right' answer. You can recognize this by the smiling face in one of the corners. On the 'wrong' cards there is a sad face.

The space your token stands on shows a smiling and a sad face in different colours. If you have the right card, you move forward to the space of the same colour as the smiling face; if you have the wrong card, you move back to the space of the same colour as the sad face. You then turn the card over so that the picture faces up again and wait until your next turn.

Just before the end you will see a space with a picture in which everything is wrong. If you land on this space you are unlucky: go back to the start and begin again on your next turn.

The winner is the player who first arrives at the happy scene in the middle of the woods. You **MUST** land **EXACTLY** on this space to win. If you overshoot, you count backwards for the rest of your throw.

RÄTT ELLER FEL?

För 2-4 deltagare

Ålder: från 5 till 8 år

Speltid: ca 20 minuter

Innehåll

Spelplan

20 kort

4 spelpjäser

1 tärning

Vad spelet går ut på:

Vem blir den som först kommer fram till de glada vännerna i mitten av spelplanen?

Förberedelser:

1. Blanda de 20 korten och placera ut dem, med teckningarna uppåt, runtom och utanför spelplanen. För varje teckning finns det två kort: ett med det rätta svaret och ett med det felaktiga svaret på baksidan.

2. Varje deltagare väljer en spelpjäs och placerar den på den stora vita pilen. Denna utgör startplatsen.

Så här går spelet till:

Den yngste deltagaren börjar; sedan går turordningen medsols.

Kasta tärningen och flytta fram din spelpjäs lika många steg som tärningen visar. Om du landar på en enfärgad ruta hånder ingenting, utan turen går vidare till näste deltagare. Om du landar på en ruta med en teckning (t.ex. av en tandborste eller en klocka), så ska du genast vända på ett av de två korten (vilket du vill) med motsvarande teckning.

Det gäller att hitta kortet med det "rätta" svaret. Detta känner du igen på det leende ansiktet som finns i ett av hörnen på kortet. Lägg märke till att det leende ansiktet på den ruta där du står just då har en färg i sig! Eftersom du dragit kortet med rätt svar, ska du flytta fram till den enfärgade ruta som har samma färg som det leende ansiktet på rutan där du står. Där blir du kvar tills det blir din tur nästa gång. Lägg tillbaka kortet så att teckningen omigen är uppåt, precis som innan.

Om du har valt "fel" kort, ser du ett ledsna ansikte. På samma sätt har det ledsna ansiktet på rutan där du just då står en färg i sig! Nu måste du istället flytta bakåt, till den enfärgade rutan som har samma färg som det ledsna ansiktet på rutan där du just då står. Bli kvar där tills det blir din tur nästa gång. Vänd tillbaka kortet du just drog, och lägg det på sin plats igen. Skulle det ledsna ansiktet ha vit färg, måste du gå tillbaka till startpilen!

På den sista rutan på spelplanen ser du en teckning där precis allting är galet. Om du landar på den rutan så har du verkligen otur. Flytta genast tillbaka till den vita startpilen, och börja om från början nästa gång det blir din tur!

Vinnare är den deltagare som först når fram till den rena, hälsosamma platsen mitt i skogen. Du måste kasta EXAKT antal steg med tärningen för att få landa där. Kastar du högre, måste du använda den överskjutande delen av kastet till att flytta bakåt.

RIGTIG ELLER FORKERT?

For 2-4 spillere

Alder: 5 til 8 år

Spilletid: 20 minutter

Indhold:

Spillebræt

20 kort

4 brikker

1 terning

Spilleets mål:

Hvem vil blive den første, der kommer frem til de glade venner midt på spillebrættet?

Før du starter:

1. Bland de 20 kort og anbring dem med illustrationerne opad rundt omkring spillebrættet. Der er to kort for hver illustration: eet kort med det rigtige svar og et kort med det forkerte svar på bagsiden af det.
2. Hver spiller vælger en brik og anbringer den på den store hvide pil. Det er startstedet.

Selve spillet:

Den yngste spiller kan begynde efterfulgt af de andre spillere i urvisernes retning.

Kast terningen og flyt din brik så mange felter frem som det slåede antal øjne. Hvis du lander på et farvet felt, sker der ikke noget, og din tur er forbi. Hvis du lander på et felt med en illustration (en tandbørste eller et ur fx), så vender du et af kortene med denne illustration.

Formålet er at finde kortet med det "rigtige" svar. Du kan kende det på det smilende ansigt i et af hjørnerne. Det smilende ansigt på spillebrættets felt har en farve. Hvis du har det rigtige kort kan du fortsætte til feltet med samme farve. Bliv der, indtil det er din tur igen. Efter din tur vender du atter kortet, så den oprindelige illustration vender opad igen.

Hvis du har valgt det "forkerte" kort, ser du et bedrøvet ansigt. Det bedrøvede ansigt på det felt, som du står på, har en farve. Nu må du gå tilbage over spillebrættet til feltet med samme farve. Bliv der, indtil det atter er din tur. Vend også dette kort om igen.

Lige før slutningen vil du se et felt med et billede, hvor alting er forkert. Hvis du havner der, så er du virkelig uheldig: Du må tilbage til startstedet og begynde forfra, når det atter er din tur!

Vinder er den spiller, der først ankommer til den rene og sunde plads midt i skoven. Du SKAL lande NØJAGTIG på denne plads, når du kaster terningen. Hvis dette ikke sker, så må du flytte baglæns for det resterende antal øjne.

ESATTO O SBAGLIATO ?

Per 2-4 giocatori

Età: dai 5 agli 8 anni

Durata del gioco: 20 minuti

Contenuto:

cartellone

20 carte

4 pedine

1 dado

Scopo del gioco:

Chi arriverà per primo dagli allegri amici, in quel bel posticino in mezzo al cartellone ?

Prima di iniziare:

Mescola le carte e disponile attorno al cartellone, con i simboli rivolti verso l'alto. Ci sono 2 carte per simbolo: una con la soluzione esatta ed una con la soluzione sbagliata sul retro.

Ogni giocatore sceglie una pedina e la mette sulla grande freccia bianca, che è il punto di partenza.

Il gioco:

Comincia a giocare il giocatore più giovane, continuano gli altri giocatori seguendo la direzione delle lancette dell'orologio.

Getta il dado e sposta in avanti la tua pedina di tante caselle quante vengono indicate dal dado. Se arrivi su una casella colorata non succede niente e hai perso il turno. Se arrivi su una casella con un simbolo (per esempio, uno spazzolino da denti o un orologio) giri una delle carte che raffigura quello stesso simbolo. Si deve aver fortuna a prendere la carta con la risposta giusta. Lo scopri dalla faccia sorridente che vedi in un angolino.

La faccia sorridente sulla casella del cartellone ha un colore. Se hai girato la carta giusta, allora puoi andare avanti fino alla casella dello stesso colore, dove rimarrai fino al tuo prossimo turno.

Dopo il tuo turno, devi girare nuovamente questa carta, in modo tale che il simbolo originario sia nuovamente rivolto verso l'alto.

Se hai girato la carta "sbagliata", vedi una faccia triste. La faccia triste della casella su cui stai ha un colore. Devi tornare indietro e arrivare sulla casella con lo stesso colore, dove rimarrai fino al tuo prossimo turno. Anche in questo caso devi rigirare la carta.

Prima del traguardo c'è una casella piena di disastri. Se sei capitato proprio lì, hai veramente sfortuna: devi tornare sulla freccia bianca iniziale e ricominciare col tuo prossimo turno.

Vince chi raggiunge per primo il salubre e pulito posto in mezzo al bosco.

Però, gettando i dadi, devi arrivare esattamente su questo posto. Se non ti riesce, allora conta il resto dei punti all'indietro.

¿BUENO O MALO?

Para 2-4 jugadores

A partir de los 5 años

Duración del juego : 20 minutos

Contenido:

Tablero de juego

20 cartitas

4 peones

1 dado

Objetivo del juego:

¿Quién será el primero en llegar al lugar limpio en medio del tablero de juego donde se encuentran nuestros alegres amiguitos?

Antes de que empieces:

1. Baraja las 20 cartitas y colócalas alrededor del tablero de juego con los símbolos boca arriba. Por cada símbolo tienes dos cartitas: una con la solución buena y otra con la solución mala en el dorso.

2. Cada jugador elige 1 peón y lo coloca encima de la gran flecha blanca. Es la casilla de salida.

El desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven y continúan los demás jugadores siguiendo el sentido de las agujas de un reloj.

Echa el dado y avanza el peón tantas casillas como indique el dado. Si vas a parar a una casilla de color, no pasa nada y le toca al siguiente jugador. Si llegas a una casilla con un dibujo (por ejemplo un cepillo de dientes o un reloj), das la vuelta a una de las dos cartitas con el mismo dibujo.

El arte consiste en buscar la cartita con la solución buena. Puedes saberlo por el rostro sonriente que aparece en una de las esquinas.

El rostro sonriente en la casilla del tablero de juego tiene un color determinado.

Si das la vuelta a la cartita con la solución buena, puedes avanzar hasta la casilla con el mismo color. Te quedas ahí hasta que te toque de nuevo.

Una vez que hayas jugado vuelves a dar la vuelta a la cartita, de manera que el dibujo original quede de nuevo boca arriba.

Si das la vuelta a la cartita con la solución mala, ves un rostro triste. El rostro triste de la casilla donde te encuentras tiene un color determinado. A continuación debes retroceder por el tablero de juego hasta la casilla con el mismo color. Te quedas ahí hasta que te toque de nuevo. Finalmente vuelves a darle la vuelta a la cartita.

Justo antes del final verás una casilla con un dibujo en el que todo va mal. Si vas a parar a esa casilla, verdaderamente has tenido mala suerte: tendrás que volver a la flecha de salida blanca y empezar de nuevo en tu próximo turno.

El ganador será el jugador que primero llegué al lugar limpio y sano del bosque. Sin embargo tendrás que llegar justo a ese sitio con los puntos del dado. En caso de no ser así, deberás contar hacia atrás los puntos que te sobren.

RIKTIG ELLER GALT?

For 2-4 spillere

Alder: 5 til 8 år

Spilletid: 20 minutter

Innhold:

Spillebrett

20 kort

4 spillebrikker

1 terning

Hensikten med spillet:

Hvem er den første til de hyggelige vennene midt på spillebrettet?

Før start:

1. Stokk de 20 kortene og fordel dem på spillebrettet med symbolene vendt opp. Det er 2 kort til hvert symbol: ett med riktig svar og ett med galt svar på baksiden.
2. Hver spiller velger en spillebrikke og plasserer denne på den store hvite pilen. Det er her spillet starter.

Spillet:

Den yngste spilleren begynner, fulgt av de øvrige spillerne i urviserens retning.

Kast terningen og flytt brikken så mange plasser som terningen viser. Hvis du lander på et farget felt, skjer det ikke noe, og det er neste spillers tur. Lander du på et felt med et symbol (en tannbørste eller en klokke, for eksempel), snur du ett av kortene med dette symbolet.

Hensikten er å finne kortet med "riktig" svar. Dette kortet kan du gjenkjenne på det smilende ansiktet i ett av hjørnene. Det smilende ansiktet i feltet på spillebrettet har en farge. Hvis du har valgt riktig kort, kan du fortsette til feltet med samme farge. Vent her til det er din tur neste gang. Når din tur er over, snur du kortet igjen slik at det opprinnelige symbolet vender opp på ny.

Har du valgt "galt" kort, får du se et trist ansikt. Det triste ansiktet i feltet du står på har en farge. Nå må du gå tilbake på spillebrettet til feltet med samme farge. Vent her til det er din tur neste gang. Snu kortet med symbolsiden opp igjen.

Like før mål ser du et felt med et bilde der alt er galt. Lander du på dette feltet, har du virkelig uflaks: da må du gå tilbake til det hvite startfeltet og begynne på ny neste gang det er din tur!

Vinneren er den første som kommer fram til det rene, fine feltet midt i skogen. Du MÅ havne NØYAKTIG på dette feltet når du kaster terningen. Gjør du ikke det, må du flytte tilbake så mange punkter som terningen viser etter at du kom fram til mål.

OIKEIN VAI VÄÄRIN?

2 - 4 pelaajalle

Ikäsuositus: 5 vuodesta ylöspäin

Pelikaika: 20 minuuttia

Pelin Tarkoitus

Kuka ehtii ensimmäisenä pelipöydän keskellä sijaitsevien iloisten ystäväysten luo?

Valmistelut

1. Sekoita 20 korttia hyvin ja jaa ne pöydälle kuvapuoli (ilman kasvoja) ylöspäin. Jokaiselle tulee 2 korttia kutakin kuvaa. Toisessa on oikea vastaus toisessa väärä (surulliset kasvot).
2. Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan ja asettaa sen lähtöpaikkaan valkoisen nuolen päälle.

Pelaaminen

Nuorin pelaajista aloittaa ja vuoro kulkee myötäpäivään. Heitä noppaa ja siirrä pelinappulaasi nopan osoittaman lukeman verran eteenpäin. Jos pysähdyt värilliseen ruutuun, mitään ei tapahdu, ja vuoro siirtyy seuraavalle. Mikäli pysähdyt kuvalliseen ruutuun (esim. hammasharja tai kello), luovutat pois toisen samalla kuvalla varustetuista korteistasi.

Tarkoituksena on löytää "oikealla" vastauksella varustettu kortti. Tällaisen kortin tunnistat hymyilevistä kasvoista kortin nurkassa. "Väärässä kuvassa on surulliset kasvot. Käännä vuorosi jälkeen tämä kortti taas toisinpäin, niin että kuvapuoli näkyy.

Jos olet valinnut "oikean" kortin, huomaat, että hymyilevillä kasvoilla on tietty väri. Siirrä pelinappulasasi vastaavan väriselle ruudulle. Odota siellä seuraavaan vuoroosi asti.

Jos olet valinnut "väärän" kortin näet myös surullisilla kasvoilla tietyn värin. Sinun on siirrettävä pelinappulasasi takaisinpäin vastaavan väriselle paikalle. Odota siellä seuraavaa vuoroasi.

Juuri ennen loppua näet ruudun, jonka kuvassa on kaikki väärin. Jos pysähdyt siihen, on sinulla ollut todella huono onni; joudut palaamaan takaisin lähtöpisteeseen, ja voit jatkaa peliä vasta seuraavalla vuorollasi.

Pelin voittaa se, joka ensimmäisenä pääsee metsän keskellä sijaitsevalle puhtaalle ja terveelliselle alueelle. Voittaakseen, pelaajan on pysähdyttävä TÄSMÄLLEEN tälle paikalle noppaa heittäessään.

- NL** Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
- F** Attention: En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
- D** Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.
- GB** Caution: This game contains small parts and is not suitable for children under 3 years.
- S** Varning: Detta spel innehåller smådelar och är ej lämpligt för barn under 3 år.
- DK** Advarsel: Dette spil er uegnet for børn under 3 år da det indeholder smådele.
- IT** Attenzione: A causa delle piccole parti, questo gioco non è adatto a bambini minori di 3 anni.
- E** Precaución: Este juego contiene piezas pequeñas, por lo que no conviene a los niños menores de 3 años.
- N** Uegnet for barn under 3 år. Dette spillet inneholder små og skarpe deler.
- SF** Varoitus: Tämä peli sisältää pieniä ja teräviä osia, eikä siksi ole sopiva alle 3-vuotiaille lapsille.

© 1991 by Koninklijke Haseemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands

Imprimé aux Pays-Bas

