

BEDOELING VAN HET SPEL

Wie als eerste het Willy-veld in het midden van de bloemenklok bereikt, wint het spel.

SPELMATERIAAL EN OPBOUW

Zet de wijzers van de klok op **tien over tien** (afb. 1). Iedere speler kiest een **Maya-pion** en zet deze op start. Schud de **klokkaartjes** en leg het stapeltje omgekeerd naast de bloemenklok. Leg de **Flipkaartjes** ook in een stapeltje naast de bloemenklok.



Afb. 1

SPELVERLOOP

De kleinste speler mag beginnen. Speel daarna met de wijzers van de klok mee.

Wanneer het jouw beurt is, gooi je met de dobbelsteen en verplaats je je pion het aantal gegooide ogen vooruit. Kijk op welk vakje jouw pion is terechtgekomen:



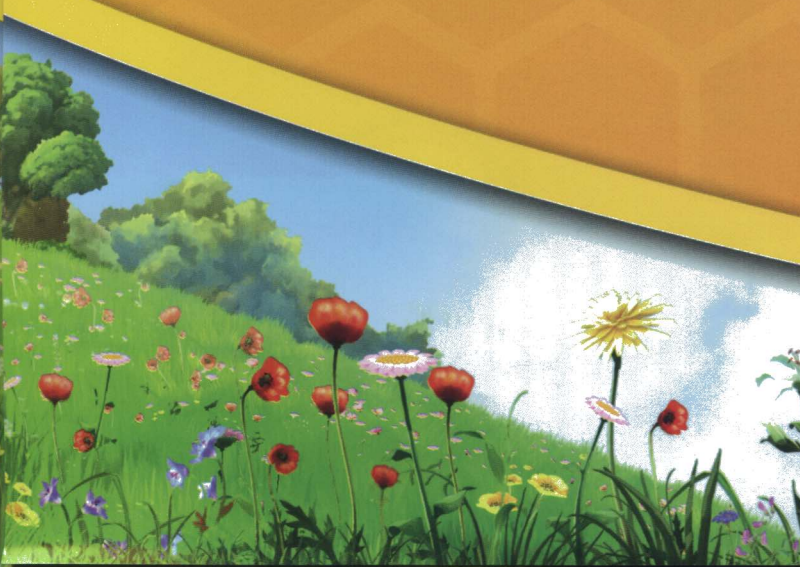
Normaal vakje (zonder symbool): Jouw beurt is voorbij en de speler links van jou is nu aan de beurt.



Flipvakje: Neem een Flipkaartje van de stapel en leg dit voor je op tafel. Daarna is de speler links van jou aan de beurt. Als alle Flipkaartjes op zijn, krijg je helaas geen kaartje.



Klokvakje: Neem het bovenste klokkaartje van de stapel en zet de wijzers op de nieuwe tijd. Hoe dat precies in zijn werk gaat, lees je verder ("Een nieuwe tijd instellen"). Daarna is de speler aan jouw linkerkant aan de beurt.





Maya

SPELREGELS

TICK-TACK TEMPO

Als een wijzer bij het instellen van de tijd tegen een pion botst, **verschuift** deze de pion (tenzij de speler een Flipkaartje heeft: zie "Op het nippertje gered"). Wanneer de wijzer zijn eindpositie bereikt heeft, wordt de pion op het vakje in de looprichting direct vóór de wijzer gezet (afb. 3).



Afb. 3

Wanneer meerdere pionnen door de wijzer verschoven worden, moeten al deze pionnen mee achteruit. De pionnen worden dan in de **volgorde** waarin ze stonden op de vrije vakjes vóór de wijzer gezet (afb. 4).



Afb. 4

Bzzzzz, Maya heeft een heel bijzondere plant ontdekt op de Klaproosweide: een bloemenklok! En in het midden van de klok zit Willy op haar te wachten. Slaagt Maya erin voorbij de draaiende wijzers te komen om met haar vriendje te gaan spelen?

BEZETTE VAKJES

Behalve op het startvak mag op elk vakje **telkens slechts één pion** staan. Andere pionnen en de twee wijzers kunnen vakjes blokkeren. Als de beweging van jouw pion op een bezet vakje zou eindigen, moet je de pion op het volgende vrije vakje zetten dat zich in de looprichting vóór het bezette vakje bevindt (afb. 2).

In tegenstelling tot een echt uurwerk mag de kleine wijzer van de bloemenklok niet tussen twee uren geplaatst worden wanneer een halfuur moet worden aangeduid.



Afb. 2

OP HET NIPPERTJE GERED

Alleen Flip beschermt jouw pion tegen de bewegende wijzers. Gebruik een van de verzamelde **Flipkaartjes** om over **één** wijzer te springen die jouw pion anders zou verschuiven. Wanneer de wijzer jouw spelvakje gepasseerd is, zet je je pion terug op jouw vakje. Leg daarna het Flipkaartje opnieuw op de stapel (afb. 5).



Afb. 5

EINDE VAN HET SPEL

De speler die **als eerste** het Willy-veld in het midden van de bloemenklok bereikt, wint het spel.



In uitzonderlijke gevallen kan de beweging van een wijzer precies op het vakje van jouw pion eindigen. In dat geval helpt een Flipkaartje niet en laat je de wijzer jouw pion best een vakje verschuiven.

EEN NIEUWE TIJD INSTELLEN

Telkens wanneer je een klokkaartje omdraait, moet je beide wijzers van de bloemenklok verplaatsen. Dat doe je door eerst de **grote wijzer** en daarna de **kleine wijzer** te verplaatsen. De wijzers moeten altijd met de wijzers van de klok mee worden verplaatst.

Kan aan de muur bevestigd worden.



BUT DU JEU

Le premier qui arrive à placer sa figurine sur la case de Willy au milieu de la fleur du temps gagne la partie.

MATÉRIEL ET ASSEMBLAGE

Positionnez **les aiguilles sur dix heures dix** (Illustr. 1).

Chaque joueur prend une **figurine Maya** et la place sur la case de départ. Mélangez les **cartes du temps** et posez la pile avec les cartes, face cachée, à côté de la fleur.

Les **cartes Flip** sont posées, face visible, également à côté de la fleur.



Illustr. 1

DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune des joueurs commence. Les joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lance le dé et déplace ta figurine d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé. Sur quelle case t'es-tu arrêté ?



Case normale (sans dessin) : ton tour est terminé et le joueur suivant (placé à ta gauche) joue.



Case Flip : tu pioches une carte Flip et la place devant toi face visible. Le joueur placé à ta gauche joue ensuite. Lorsque le paquet de cartes Flip est terminé, tu n'obtiens malheureusement plus de carte.



Case Horloge : tu retournes la première carte de la pile de cartes Horloge et place les aiguilles sur l'heure correspondante (voir ci-dessous « Réglage d'une nouvelle heure »). Le joueur à ta gauche joue ensuite.



ACHTUNG!
WAARSCHUWING!
ATTENZIONE!
ATTENTION!

Aufgrund von Kleinteilen, die verschluckt oder eingeatmet werden können, nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar omwille van kleine onderdelen die ingeslikt of geïnhaald kunnen worden.

Non è adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni per la presenza di piccole parti che possono essere ingerite o inalate.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être avalés ou inhalés.



Maya

REGLES DU JEU

TICK-TACK TEMPO

Psitt, Maya a découvert une plante extraordinaire dans le pré de coquelicots : une horloge en forme de fleur ! Et Willy l'attend au centre de l'horloge. Maya parviendra-t-elle à franchir les aiguilles

CASES OCCUPÉES

Excepté sur la case de départ, **il ne peut y avoir qu'une seule figurine** sur chaque case. Les autres figurines et les deux aiguilles peuvent en conséquence bloquer des cases. Si tu tombes sur une case occupée avec le score du dé, tu dois te placer sur la case libre située juste avant (Illustr. 2).

Contrairement à une véritable horloge, la petite aiguille n'est pas positionnée exactement entre deux heures lorsqu'elle doit indiquer une demi-heure.



Illustr. 2

RÉGLAGE D'UNE NOUVELLE HEURE

Lorsque tu retournes une carte Horloge, tu dois déplacer les deux aiguilles de l'horloge. Tu dois d'abord déplacer **la grande aiguille** puis **la petite**. Les aiguilles doivent être tournées dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'une aiguille bute sur une figurine lors du

Lorsque l'aiguille termine son déplacement exactement sur la case que tu occupes, tu dois déplacer ta figurine sur la case précédente, les cartes Flip ne peuvent pas te sauver.

réglage de l'heure, elle **déplace** la figurine (à moins que le joueur n'ait une carte Flip devant lui - voir « Sauvetage de dernière minute »). Une fois que les aiguilles ont été positionnées, la figurine est placée juste avant l'aiguille (Illustr. 3).



Illustr. 3

Lorsque plusieurs figurines sont déplacées par l'aiguille, elles doivent toutes reculer. Elles sont alors placées sur les cases libres avant l'aiguille **dans l'ordre** dans lequel elles se trouvaient au préalable (Illustr. 4).



Illustr. 4

SAUVETAGE DE DERNIÈRE MINUTE

Flip est le seul à protéger ta figurine lors du déplacement des aiguilles : dans ce cas, donne une des **cartes Flip** et ta figurine peut rester sur la case qu'elle occupe (soulève ta figurine pour laisser passer l'aiguille puis repose-la). Tu rejets ta carte Flip dans la pile de cartes Flip (Illustr. 5).



Illustr. 5

FIN DU JEU

Le premier qui arrive sur la case Willy au centre de la fleur du temps a gagné.



Peut être accrochée au mur.

