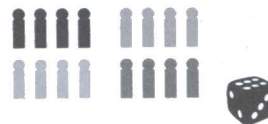


29 x 29 cm

4+

years/ans/jaar
Jahre/anni/años
anos/år/Är/Vuotta
ετη/rokijyl/ner

2 BORDSPELLEN CIRCUS

Ganzenbord

Maak een ronde in het grote Scratch circus en kom als eerste met je pion op de ster! Zet alle pionnen in de circustent bij start. De jongste speler mag beginnen. Werp om de beurt met de dobbelsteen, elke speler verplaats zijn pion telkens even veel velden als het aantal ogen dat hij gegooid heeft. Op een veld mogen meerdere pionnen staan. Maar opgelet,

- Vakje 3. De schildpad vliegt 10 vakjes vooruit door de ballonnen aan zijn schild
- Vakje 8. Je zit opgesloten in de leeuwenkooi, sla een beurt over.
- Vakje 11. De muis is van het koord gevallen, ga terug naar start.
- Vakje 14. De poedels springen door de ringen, ga 5 vakjes vooruit.
- Vakje 17. De muis zit opgesloten in de kooi, sla een beurt over.
- Vakje 20. Het kanon schiet je 5 vakjes terug.
- Vakje 27. De raket schiet je 5 vakjes terug.
- Vakje 30. Proficiat! Je hebt de ster bereikt, je bent de winnaar van dit spel.

Ludo

Ga zo snel mogelijk met jouw pionnetjes rond het bord en haast je naar jouw eigen vakjes. Wie als eerste al zijn pionnen op zijn aankomstvakjes heeft, is de winnaar. Elke speler krijgt 4 pionnen van dezelfde kleur en plaatst deze in de wachtrij mer dezelfde kleur.

De jongste speler mag beginnen. De spelers dobbelen elk om beurt. Enkel wanneer je een zes gooit, mag je een nieuw pionnetje op het startvakje plaatsen. Het startvakje is het vakje met een visje op. Daarna werp je opnieuw. Je mag nu je pion het overeenkomstige aantal vakjes in wijzerzin vooruit zetten. Daarna is het de beurt aan de volgende speler. Er kunnen nooit twee pionnen op hetzelfde vakje staan. Kom je terecht op een vakje waar al een pion van een andere speler staat, dan mag je de pion van de andere speler nemen en hem terug in de wachtrij plaatsen. Deze pion mag dus pas weer in het spel als de andere speler een zes gooit. Als je al pionnetjes op de baan hebt en je gooit een zes, dan mag je kiezen :

- Ofwel verplaats je één van jouw pionnen zes vakjes vooruit. Daarna mag je nog eens.
 - Ofwel breng je een nieuw pionnetje in het spel. Let wel op : je bent dit dus niet verplicht. Ook nu mag je nog een keer gooien. Als één van jouw pionnen op jouw startvakje staat, kan je geen nieuwe pion in het spel brengen. Er kunnen immers geen twee pionnen op hetzelfde vakje staan.
- Wanneer één van jouw pionnen volledig rond het bord gestapt is, mag je die pion op jouw aankomstvakjes zetten. Je hoeft niet het precieze aantal ogen te gooien, gewoon op één van de aankomstvakjes geraken is voldoende om veilig te zijn voor je tegenspelers. De eerste pion komt op het eerste vakje, de tweede op het tweede vakje,... Wie als eerste al zijn pionnen op de aankomstvakjes heeft, is de winnaar!

Voor 2 tot 4 spelers – Vanaf 4 jaar

Inhoud tweezijdig speelbord, 16 pionnen, 1 dobbelsteen, spelregels

2 JEU DE PLATEAUX CIRQUE

Jeu de l'oie

Fais un tour dans le grand cirque Scratch et sois le premier à poser ton pion sur l'étoile ! Tous les pions démarrent sur le chapiteau. C'est le joueur le plus jeune qui commence. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé, puis déplace son pion d'un nombre de cases égal aux points obtenus. Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case. Mais attention, si tu arrives sur une case avec l'un des symboles suivants, quelque chose de spécial se produit !

- Case 3. La tortue avance de 10 cases en volant grâce aux ballons accrochés à sa carapace.
- Case 8. Tu es enfermé dans la cage aux lions, passe ton prochain tour.
- Case 11. La souris est tombée de la corde, retourne à la case départ.
- Case 14. Les caniches sautent dans le cerceau, avance de 5 cases.
- Case 17. La souris est enfermée dans la cage, passe ton prochain tour.
- Case 20. Le canon te renvoie 5 cases en arrière.
- Case 27. La fusée te renvoie 5 cases en arrière.
- Case 30. Félicitations, tu as atteint l'étoile et tu remportes la partie !

Ludo

Avance tes pions le plus vite possible autour du plateau et dépêche-toi d'atteindre tes propres cases. Le premier qui a placé tous ses pions sur ses cases d'arrivée est le gagnant. Chaque joueur reçoit 4 pions de la même couleur et les place dans la file d'attente de la même couleur.

Le joueur le plus jeune peut commencer. Les joueurs lancent le dé chacun à leur tour. Il faut obtenir un six en lançant le dé pour pouvoir placer un nouveau pion sur la case de départ. La case de départ est la case avec un petit poisson. Ensuite tu peux rejouer. Tu peux maintenant avancer ton pion du nombre de cases correspondantes dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite c'est au joueur suivant de jouer. Deux joueurs ne peuvent jamais se trouver sur la même case. Si tu te retrouves sur une case où se trouve déjà le pion d'un autre joueur, tu peux alors prendre le pion de l'autre joueur et le replacer dans la file d'attente. Ce pion peut donc uniquement revenir dans le jeu si l'autre joueur obtient un six en lançant le dé. Si certains de tes pions se trouvent déjà sur le circuit et si tu lances un six, tu peux alors choisir :

- Soit tu déplaces l'un de tes pions de six cases vers l'avant. Tu peux ensuite rejouer.
- Soit tu mets un nouveau pion dans le jeu. Attention : tu n'es donc pas obligé de le faire. Tu peux aussi relancer une fois maintenant. Si l'un de tes pions se trouve sur ta case de départ, tu ne peux mettre aucun nouveau pion dans le jeu. Deux pions ne peuvent donc pas se trouver sur la même case.

Lorsque l'un de tes pions a fait le tour complet du plateau, tu peux placer ce pion sur tes cases d'arrivée. Tu ne dois pas obtenir le nombre exact de cases en lançant le dé, il te suffit d'atteindre l'une des cases d'arrivée pour être en sécurité face à tes adversaires. Le premier pion arrive sur la première case, le deuxième sur la deuxième case, et ainsi de suite...

Celui qui a placé tous ses pions sur ses cases d'arrivée en premier remporte la partie!

Pour 2 à 4 joueurs – À partir de 4 ans

Contenu : tableau de jeu recto/verso, 16 pions, 1 dé, règles du jeu