

RINGO FLAMINGO

F

Un jeu de lancer de bouées haletant
pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans

Jeux Ravensburger® n° 22 209 4

Auteurs : Haim Shafir, Yoav Ziv, Yaacov Kaufman

Design : DE Ravensburger, Kinetic, Dynamo, KniffDesign (notice)

Illustrations : Eckhard Freytag · Photos : Becker Studios · Rédaction : Stefanie Fimpel

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 7 flamants roses et 2 crocodiles
- 4 bateaux
- 48 bouées de sauvetage (de 4 couleurs différentes)
- 12 jetons

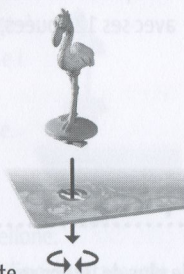
Avant la première partie

Détachez les jetons de la planche prédécoupée et dégazez les fentes du plateau. Sortez les bouées du sachet plastique ; après la partie, elles seront rangées dans les quatre compartiments sur le côté du calage.



Préparation

- Insérez les flamants dans les fentes roses et les crocodiles dans les vertes. Tournez-les ensuite vers la gauche ou la droite pour qu'ils soient bien fixés au plateau.
- Installez le plateau avec les animaux sur le calage de la boîte.
- Placez l'ensemble au milieu de la table de manière à ce que chaque joueur se trouve en face d'un coin.



- À moins de 4 joueurs, un ou deux coins reste(nt) inoccupé(s).
- Chaque joueur prend un bateau et 12 bouées de la couleur correspondante.
- Placez 11 bouées dans le trou au milieu du bateau et insérez la 12^e dans la fente à l'avant.
- Positionnez votre bateau avec ses bouées à 2 ou 3 longueurs de main environ du coin de la boîte.
- Gardez les jetons à portée de main.

But du jeu

Sauvez les flamants en leur « lançant » adroitement le maximum de bouées autour du cou.

C'est parti !

Tous les joueurs jouent en même temps ! La partie se déroule en 3 manches. À l'issue de chaque manche, chacun comptera combien de flamants il aura sauvés.





Comment lancer ?

- Orientez la pointe du bateau vers un flamant.
- Du bout de l'index, tordez doucement la bouée dans la fente du bateau vers l'arrière et lâchez.
- Prenez immédiatement la bouée suivante (toujours une seule à la fois) et continuez de lancer ...

- Les bouées qui manquent leur cible ne sont pas remises en jeu et restent où elles ont atterri.

Conseil : Pour éviter que votre bateau ne dérape au moment du lâcher de bouée, il est préférable de le maintenir avec l'index de l'autre main en appuyant dans le trou au milieu du bateau.

Fin de la manche

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient lancé leurs 12 bouées. **Ils comptent ensuite**

les points :

- Toutes les bouées tombées à côté sur le plateau de jeu sont remises dans les bateaux.
- Reprenez les bouées de votre couleur enfilées autour des flamants et placez ces bouées gagnantes devant vous.
- Pour chaque bouée autour d'un crocodile, vous perdez une bouée gagnante. Remettez cette bouée dans votre bateau avec celle du crocodile.
- Comptez alors les bouées gagnantes qui restent devant vous.

- Le joueur qui en totalise le plus remporte cette manche et gagne un jeton. En cas d'égalité, chacun reçoit un jeton.

Remarque : Les bouées enfilées de travers autour des animaux comptent aussi.

L'important est que celles-ci aient clairement été enfilées autour de leur cou.

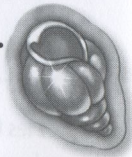
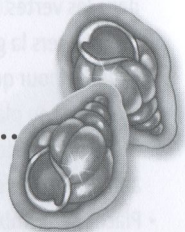
Dès que chacun a de nouveau chargé son bateau avec ses 12 bouées, la **manche suivante** commence.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête après 3 manches. Le joueur qui possède le plus de jetons remporte la partie. En cas d'égalité, tous ces joueurs ont gagné.

Variante :

Il est possible de départager les joueurs ex æquo au cours d'une dernière manche.



RINGO FLAMINGO

NL

Het spannende boeien-werp-spel
voor 2–4 spelers van 5–99 jaar

Ravensburger® spel nr. 22 209 4

Auteurs: Haim Shafir, Yoav Ziv, Yaacov Kaufman

Design: DE Ravensburger, Kinetic, Dynamo, KniffDesign (spelregels)

Illustratie: Eckhard Freytag · Foto's: Becker Studios · Redactie: Stefanie Fimpel

Inhoud

- 1 spelbord
- 7 flamingo's en 2 krokodillen
- 4 boten
- 48 reddingsboeien (in 4 verschillende kleuren)
- 12 ronde-fiches

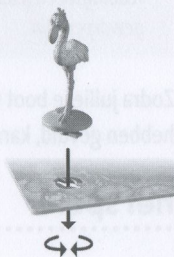
Voor het eerste spel

Druk de ronde-fiches uit het karton en de sleuven uit het spelbord. Pak de reddingsboeien uit de plastic zakjes. Ze worden na het spel in de vier zijvakjes van de inzet bewaard.



Voorbereiding

- Zet de flamingo's in de roze en de krokodillen in de groen gemarkeerde sleuven. Vervolgens draai je de figuren een stukje naar links of rechts, zodat ze stevig in het spelbord staan.
- Zet het spelbord met de speelfiguren op de inzet in de doos.
- Zet het spel in het midden op tafel. De dooshoeken wijzen naar de spelers.



- Spelen minder dan vier spelers mee, dan blijven één of twee hoeken onbezet.
- Iedere speler pakt 1 boot en 12 reddingsboeien van dezelfde kleur.
- Elf van deze ringen leg je in de verlaging in het midden van de boot, de twaalfde ring steek je van voren in de sleuf op de punt van de boot.
- Breng jullie boot met de reddingsboeien in positie, door ze een stukje (ca. 20–40 cm) vanaf de hoek van de doos te zetten.
- Leg de ronde-fiches klaar.

Doel van het spel

Red de flamingo's, door zo veel mogelijk van je reddingsboeien te „werpen”, zodat ze om de flamingo's komen te liggen.

Het gaat beginnen

Iedereen speelt tegelijkertijd! Er worden 3 rondes gespeeld. Na iedere ronde wordt gekeken hoeveel flamingo's iedere speler heeft gered.



Hoe wordt „geworpen“?

- Zet je boot zo neer, dat de punt naar een flamingo wijst.
- Buig de reddingsboei die van voren in de sleuf steekt, voorzichtig met de punt van je wijsvinger naar je toe en laat hem dan los.
- Pak meteen de volgende reddingsboei (altijd eentje) en „werp” verder.

- Ringen die gemist hebben, komen niet meer in het spel, maar blijven liggen.

Tip: om je boot bij het „werpen” niet te laten schuiven, kun je hem het beste met de wijsvinger van je andere hand vasthouden, door in de verlaging in het midden van de boot te drukken.

Einde van de ronde

Er wordt gespeeld tot alle spelers al hun twaalf reddingsboeien hebben gebruikt. **Dan wordt er gewaardeerd:**

- Verwijder eerst alle losse ringen van het spelbord en leg ze terug in je boot.
- Pak alle reddingsboeien van je kleur die om de flamingo's liggen en leg die „winstboeien” voor je neer.
- Voor iedere reddingsboei die om een krokodil ligt, moet je één van je winstboeien afgeven. Leg die terug in je boot; evenals de reddingsboei(en) die om de krokodil liggen.
- Tel de reddingsboeien die voor je liggen.

- Wie in deze ronde de meeste winstboeien heeft verzameld, wint de ronde en wordt beloond met een ronde-fiche. Als één of meer spelers hetzelfde aantal winstboeien hebben, krijgt iedere speler een ronde-fiche.

Aanwijzing: Ook de reddingsboeien die misschien een beetje schuin tegen de figuren aangeleund staan, worden geteld. Belangrijk is echter, dat de reddingsboeien duidelijk over de hals van de dieren geworpen zijn.

Zodra jullie je boot weer met 12 reddingsboeien hebben gevuld, kan de **volgende ronde** beginnen!

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, als jullie de drie rondes hebben gespeeld. Wie de meeste ronde-fiches heeft verzameld, wint het spel. Hebben meer spelers de meeste fiches, dan winnen ze allemaal.

Variant

Als jullie willen, kunnen deze spelers nog een ronde spelen om de winnaar te bepalen.

