

Je bekijkt de onderkant en laat de andere spelers ook zien welke kleur het eendje heeft.



• **GOED!** Als de kleur van het eendje bij jouw nestje hoort, zet je het op één van de drie rondjes in jouw nestje (zie afb. 5).

Dat eendje is nu veilig thuis bij z'n vader en moeder en je beurt is voorbij.

• **FOUT!** Als de kleur van het eendje niet bij jouw nestje hoort, zet je het op een willekeurige plaats terug in de vijver - hij mag nog even zwemmen! Nu is je beurt voorbij.

De speler links van je is aan de beurt.

Het spel gaat verder met de

wijzers van de klok mee. De spelers pakken om de beurt een eendje uit de vijver en proberen hun eigen eendjes te vinden. Blijf doorspelen totdat iemand alle drie de eendjes veilig op het nestje heeft zitten.

EENDETIP: als een andere speler een eendje met jouw kleur oppakt en terugzet in de vijver, probeer je natuurlijk te onthouden welk eendje het is. Houd hem in de gaten, zodat je hem terug kunt vinden als je weer aan de beurt bent!

DE WINNAAR!

De eerste speler die alle drie de eendjes veilig in het nestje heeft, wint het spel! Druk op de AAN/UIT-knop om het spel uit te zetten.

SPEL VOOR KLEINE KWAKERTJES

Dit is een kortere versie van het spel voor jonge spelers:

Verwijder één eendje van elke kleur uit de vijver.

Het spel is afgelopen als een speler beide eendjes van zijn of haar kleur heeft gevonden.

Geluks Eendjes



SPELREGELS

2 TOT 4 SPELERS

INHOUD

12 eendjes, 1 eendevijver, 4 kartonnen eendenestjes, 1 stickervel.

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler alle drie je eendjes in hun eigen nestje krijgen.

HET VERHAAL

Op de oever van een koele, schaduwrijke vijver wonen vier eendefamilies. Elk gezin heeft drie kleine eendjes, maar die zien er allemaal precies hetzelfde uit! Iedere morgen waggelen alle eendjes naar de vijver waar zij de dag zwemmend, etend en spelend doorbrengen. Als de zon ondergaat, kwaken de vaders en moeders naar hun kinderen dat ze thuis moeten komen. Maar de eendjes zien er allemaal hetzelfde uit!! Niemand kan zien welke kleintjes bij welke vader en moeder horen. Ze hebben jullie hulp nodig!

MB
SPELLEN

© 1995 Hasbro International Inc.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V.,
Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,
Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.

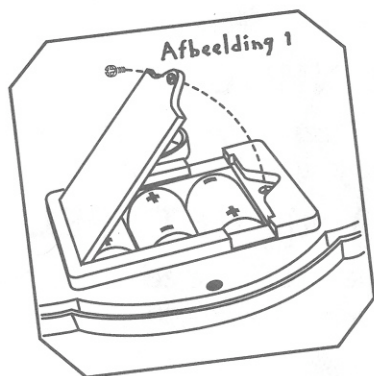


01043NL1195

VOORBEREIDING

1 PLAATS DE BATTERIJEN.

Vraag een volwassene de schroef van het batterijencompartiment onder het spel los te maken (zie afb. 1). Open het deksel en plaats drie LR14 alkaline batterijen zoals afgebeeld (let op de positie van "+" en "-"). Schroef het deksel weer dicht. Leg het spel weer goed om - met de vijver naar boven.



Controleer de batterijen door op de AAN/UIT-knop middenin de eendevijver te drukken. Als het "water" van de vijver niet begint te bewegen of als het spel geen kwakende geluiden begint te maken, zijn de batterijen leeg of onjuist geïnstalleerd. Als alles goed werkt, druk je opnieuw op

de knop in het midden om het spel uit te schakelen.

VOORZICHTIG: BATTERIJEN KUNNEN GAAN LEKKEN

Controleer of de batterijen correct geplaatst zijn en volg altijd de aanwijzingen van de fabrikant van het spel en van de batterijen.

Gebruik nooit oude en nieuwe of gewone en alkaline batterijen door elkaar.

Verwijder lege batterijen altijd direct.

Verwijder de batterijen als het spel langere tijd niet gebruikt wordt.

Oplaadbare batterijen: gebruik deze nooit samen met gewone batterijen.

Verwijder de batterijen altijd uit het spel alvorens ze op te laden.

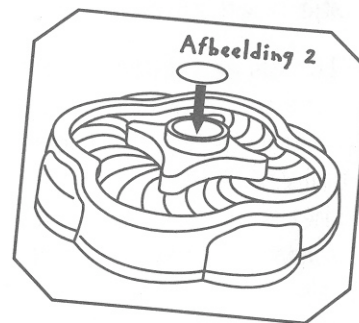
Batterijen opladen is geen kinderkwerk. **PROBEER GEEN GEWONE BATTERIJEN OP TE LADEN.**

2 DE NESTJES

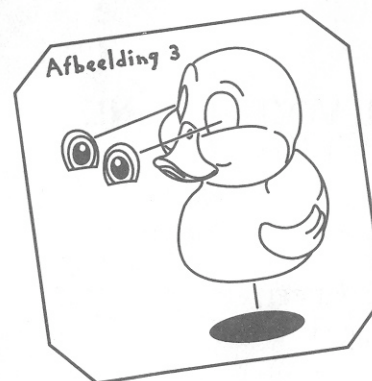
Druk de vier eendenestjes uit het vel karton. Let op dat je de kleine gaatjes in de nestjes ook uitdrukt. Het afval kan bij het oud papier.

3 DE STICKERS

- Plak eerst de ronde sticker middenop de AAN/UIT-knop (zie afb. 2).



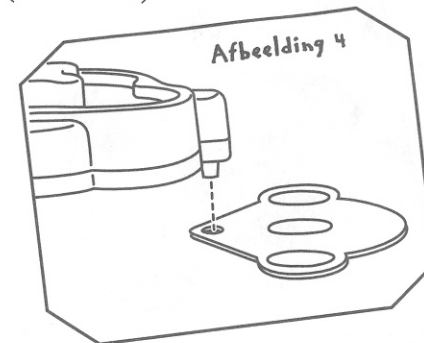
- Plak daarna de oogjes op de eendjes (zie afb. 3)..



- Plak tot slot de 12 ronde, gekleurde stickers onder de 12 eendjes (zie afb. 3).

VOORBEREIDING VAN DE VIJVER

Bevestig de eendenestjes aan de pinnetjes onder de vijver (zie afb. 4).



Elke speler kiest een gekleurd nestje en gaat erachter zitten. Het is de bedoeling dat je de drie eendjes vindt met de stickers in dezelfde kleur als je nestje!

Zet alle 12 eendjes in de vijver, zonder naar de kleuren aan hun onderkant te kijken.

HET SPEL

Druk op de AAN/UIT-knop in het midden en het spel kan beginnen. De eendjes kwaken er vrolijk op los terwijl ze de vijver rondhobbelen! Ze vinden het water heerlijk!

De jongste speler mag beginnen. Als je aan de beurt bent, kies je een eendje uit de vijver.