



3-6 ans



2-4 joueurs

**Contenu :** 1 plateau + 26 jetons "enfant" + 1 dé**But du jeu :** Etre le premier joueur à placer tous ses "jetons" enfants sur le manège.**Préparation du jeu :** Construire le plateau avec les 4 pièces de puzzle. Placer aléatoirement 2 jetons "enfant" sur 2 attractions du manège, hormis sur la soucoupe volante. Chaque joueur reçoit 6 jetons "enfant".**Règle du jeu :** Le plus jeune joueur commence et lance le dé**Le dé indique une couleur :** la couleur obtenue correspond à une des six attractions. Si cette attraction est libre, le joueur peut y placer un de ses jetons "enfant". **Il décide alors soit de continuer à jouer et de relancer le dé soit de stopper son tour de jeu.**Si cette attraction est déjà occupée par un enfant, celui-ci doit descendre et laisser sa place. Le joueur retire alors le jeton "enfant" du manège et le place devant lui avec ses autres jetons "enfant". **Son tour de jeu est terminé ; c'est au joueur suivant de lancer le dé.****Le dé indique une soucoupe volante :** le joueur place un jeton "enfant" sur la soucoupe volante.La soucoupe volante part dans l'espace, les jetons "enfant" ne sont jamais repris par les joueurs. (Plus un joueur tombe sur la face "soucoupe volante", plus il a de chance de gagner la partie.) **Le joueur peut continuer à jouer et relancer le dé ou stopper son tour de jeu.****Important :** Lorsqu'un joueur a placé un jeton "enfant" sur le manège, il peut décider de rejouer ou de passer la main. Chacun évaluera alors les risques encourus car en rejouant, le joueur peut continuer à placer des jetons mais également en récupérer !**Fin de la partie :** le premier joueur à placer tous ses jetons "enfant" sur le manège gagne.



3-6 jaar



2 tot 4 spelers

**Inhoud:** 1 speelbord + 26 fiches waarop een kind staat afgebeeld + 1 dobbelsteen**Doel van het spel:** Als eerste al zijn fiches in de draaimolen leggen.**Vorbereiding van het spel:** Zet het speelbord met de vier puzzelstukken in elkaar. Leg twee fiches op twee van de onderdelen van de draaimolen, ongeacht welke, behalve op de vliegende schotel. Elke speler krijgt zes fiches.**Spelregels:** De jongste speler begint en gooit de dobbelsteen.**De dobbelsteen geeft een kleur aan:** deze komt overeen met een van de zes onderdelen van de draaimolen. Indien dit draaimolonderdeel vrij is, kan de speler er een van zijn fiches opleggen. **Hij besluit vervolgens door te spelen en de dobbelsteen opnieuw te gooien ofwel zijn beurt verder voorbij te laten gaan.**Indien er op dit draaimolonderdeel al een fiche ligt, moet 'dit kind' ervanaf om zijn plaats af te staan. De speler pakt dus het fiche van de draaimolen en legt dit naast zijn andere fiches voor zich neer. **Zijn beurt is voorbij en de volgende speler mag de dobbelsteen gooien.****De dobbelsteen geeft een vliegende schotel aan:** de speler legt een fiche op de vliegende schotel.Omdat de vliegende schotel naar de ruimte vliegt, worden de fiches nooit door de spelers teruggenomen. (Hoe vaker een speler met de dobbelsteen de vliegende schotel gooit, des te meer kans hij heeft om het spelletje te winnen.) **De speler kan doorspelen en de dobbelsteen opnieuw gooien of zijn beurt verder voorbij laten gaan.****Belangrijk:** Wanneer een speler een fiche op de draaimolen gelegd heeft, kan hij ertoe besluiten door te spelen of zijn beurt verder voorbij te laten gaan. Elke speler probeert in te schatten wat de risico's zijn, want als hij doorspeelt, kan hij misschien meer fiches plaatsen, maar hij kan er ook weer terugkrijgen!**Einde van het spelletje:** de speler die als eerste al zijn fiches op de draaimolen gelegd heeft, is de winnaar.