



# FLYING KIWIS

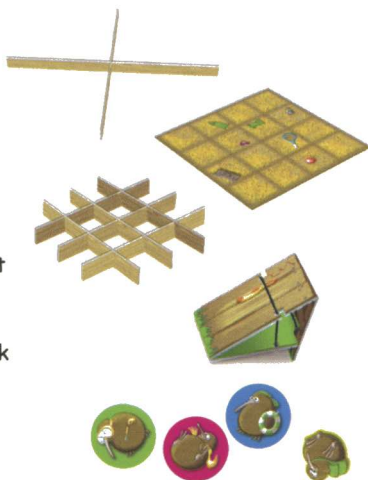
EEN BLIKSEMSNEL SPEL  
VOOR KINDEREN VANAF 5 JAAR



De kleine kiwi's willen met vakantie gaan en ver van Nieuw-Zeeland een beetje ontspannen. Maar dat is niet zo eenvoudig, want de kiwi's zijn dan wel vogels, maar helaas kunnen ze niet vliegen! Ze moeten dus iets anders bedenken. De kiwi's besluiten om zich in een fruittransport te verstoppert. En wat is nou beter dan kisten met kiwi's? Die worden de hele wereld over vervoerd, dus de vakantie is gered! De katapulten zijn in een mum van tijd klaar om de vogeltjes naar de kisten te schieten. En dat is jullie taak! Help de kiwi's om de beste plaatsen voor hun reis te krijgen!

## INHOUD

- 1 kartonnen frame als basis voor het speelbord
- 1 speelbord, dat in de onderkant van de doos wordt gelegd
- 1 kartonnen raster om de kiwikist in vakken te verdelen
- 4 platformen met elk één elastiek
- 40 kiwi's (10 van elke kleur)



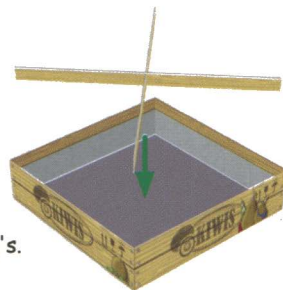
## DOEL VAN HET SPEL

Eindelijk kunnen de kiwi's met vakantie! Maar het inchecken is niet echt makkelijk, want iedereen wil naast zijn beste vrienden zitten. Het liefst zitten ze in groepen van vier bij elkaar, en dat is jullie doel. Wie het eerst erin slaagt vier van zijn kiwi's in één vierkant in de kist te krijgen, wint meteen. Lukt dit niet, dan worden de kiwi's net zo lang afgeschoten tot ze allemaal in de kist liggen. Daarna worden de punten geteld. De speler met de meeste punten wint.

## VOORBEREIDING

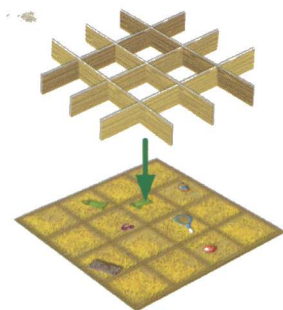
### VOOR HET EERSTE SPEL

- Zet het kartonnen frame in elkaar zoals op de afbeelding te zien is en leg in de onderkant van de doos.
- Haal nu de kiwi's voorzichtig uit de tableau's.



### VOOR ELK SPEL

- Haal de kiwi's uit de doos en leg het speelbord op het kartonnen frame in de onderkant van de doos.
- Maak daarna met de 6 kartonnen stroken het raster en leg dit op het speelplan.
- Nu heb je een speelbord dat in 16 vakken is verdeeld. Zet de onderkant van de doos in het midden.



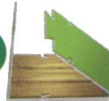
GESLAAGD!

- Zet nu nog de 4 platformen in elkaar en je kunt beginnen!

1



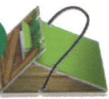
2



3



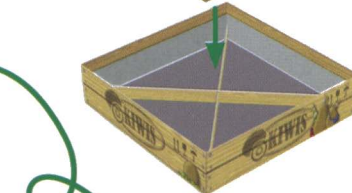
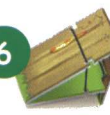
4



5



6





Elke speler krijgt één platform en zet deze voor zich neer. Daarna krijgt hij 10 kiwi's van zijn gekozen kleur. Als er minder dan 4 spelers zijn, gaan de resterende kiwi's uit het spel. Voor het eerste spel is het handig om het afschieten van de kiwi's een beetje te oefenen. Leg een kiwi op het platform. Je kunt het beste het elastiek met je vingertop iets naar beneden trekken. Als je loslaat, vliegt de kiwi in een grote boog en hopelijk in de kiwikist.

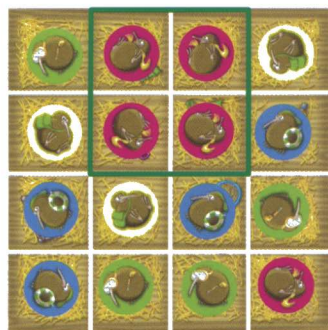
## HET SPEL ZELF

Jullie spelen allemaal tegelijk, want de kiwi's willen zo snel mogelijk met vakantie! Een van jullie geeft het startsein. Probeer nu de kiwi's met behulp van de platformen in de vakken in de doos te schieten. Maar let op: de situatie verandert voortdurend, omdat iedereen over alle 16 vakken kan beschikken. Je kiwi's kunnen dus heel snel onder andere kiwi's komen te liggen! Maar aan het einde tellen alleen die kiwi's of kiwistapels waar je eigen kleur bovenop ligt.

De afstand tussen het platform en de doos mag je zelf bepalen. Kiwi's die naast de doos zijn beland, mag je nog een keer afschieten. Niemand mag met zijn hand boven of op het speelbord komen. Kiwi's die op het speelbord terecht zijn gekomen, mag je niet meer aanraken. Wie geen kiwi's meer over heeft, wacht tot het spel is afgelopen.

## EINDE VAN HET SPEL

Wie het eerst erin slaagt vier van zijn kiwi's op een willekeurige plek in één vierkant (bestaande uit 4 vakken) in de vakken van het speelbord te krijgen, roept meteen hardop: "Flying Kiwis".



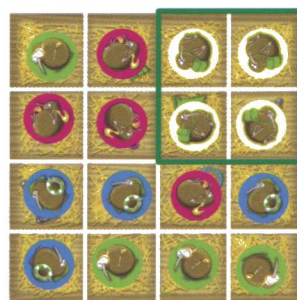
Nu moeten alle andere spelers ophouden met schieten en controleren of het spel daadwerkelijk afgelopen is. Als er vier kiwi's van dezelfde kleur in één vierkant in de vakken bovenop liggen, heeft deze speler meteen gewonnen. Zijn kiwi's gaan met vakantie en zitten ook nog naast hun beste vrienden!

Als niemand erin slaagt zijn kiwi's in één vierkant te plaatsen, speel je net zo lang door tot alle kiwi's in de kist liggen. Neem nu alle kiwi's die boven op het raster liggen, dus niet in een van de vakken terecht zijn gekomen, uit het spel. Haal vervolgens de hele stapel kiwi's uit de vakken waarin jouw kiwi's **bovenop** liggen. Iedereen telt nu alle kiwi's

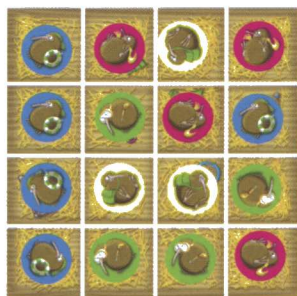
die hij heeft verzameld (ongeacht de kleur). Wie de meeste punten heeft verzameld, wint.

**Voorbeeld:** Alle spelers schieten hun kiwi's naar de kiwikist. Lina slaagt erin een van haar kiwi's zo te schieten dat er een vierkant met haar kiwi's ontstaat. Er liggen dus vier kiwi's van haar kleur bovenop in de vakken en vormen een vierkant. Lina roept meteen: "Flying Kiwis", en de anderen houden op met schieten. Lina heeft dit potje gewonnen.

Als Lina geen vierkant zou hebben gemaakt, zouden alle spelers verder zijn gegaan met het afschieten van hun kiwi's. Nadat alle kiwi's in de kist zouden zijn beland, zou iedereen zijn stapels - dus alle stapels waarbij zijn eigen kleur bovenop ligt - van het speelbord hebben gehaald en de kiwifiches hebben geteld.



Lina heeft een vierkant.  
Ze heeft meteen gewonnen.



Niemand heeft een vierkant. Er wordt net zo lang geschoten tot alle kiwi's in de kist liggen. Lina is geel en verzamelt 3 stapels, Luca is blauw en verzamelt 5 stapels, Hannah verzamelt 4 (groen) en Tessa 4 (rose). Iedereen telt nu hoeveel kiwi's hij in totaal heeft verzameld. Lina heeft de meeste kiwi's verzameld en wint het spel.

© 2015 HUCH! & friends  
Auteurs: Marco Teubner, Frank Bebenroth  
Illustratie: Frank Bebenroth  
Design: HUCH! & friends  
Redactie: Tina Landwehr  
Vertaling: Susanne Bonn

Productie en verkoop:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg  
www.hutter-trade.com

**Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.





# FLYING KIWIS

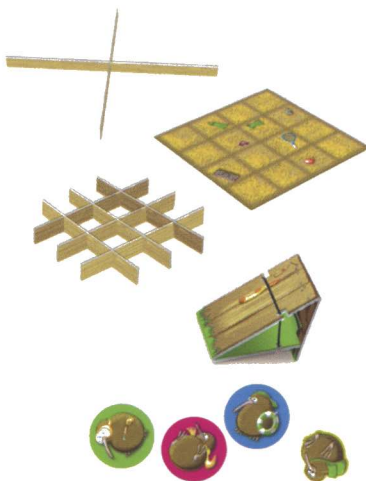
UN JEU RYTHMÉ POUR ENFANTS  
À PARTIR DE 5 ANS



Les jeunes kiwis aimeraient bien partir en vacances pour se reposer un peu, loin de la Nouvelle-Zélande. Mais ça n'est pas si facile car, bien que ce soient des oiseaux, ils ne savent malheureusement pas voler ! Il leur faut trouver une autre solution. Les kiwis décident de se cacher dans une cargaison de fruits. Et quoi de mieux qu'une caisse de... kiwis ? Comme ces fruits sont exportés dans le monde entier, ce sont les vacances assurées ! Rapidement, des catapultes sont construites pour envoyer les oiseaux dans les caisses. Et c'est là que vous entrez en action : à vous d'aider les kiwis à récupérer les meilleures places pour le voyage !

## CONTENU

- 1 support en carton à placer sous le plateau
- 1 plateau de jeu, à installer dans le fond de la boîte
- 1 grille pour compartimenter la caisse de kiwis
- 4 rampes de lancement équipées d'un élastique
- 40 kiwis (10 par couleur)

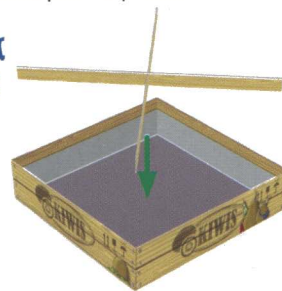


## BUT DU JEU

Les kiwis peuvent enfin partir en vacances ! Mais l'embarquement est loin d'être simple car chacun ne veut pas être assis à côté de n'importe qui. Les kiwis préfèrent voyager par quatre et c'est justement votre but : le premier joueur qui réussira à former un carré dans la caisse avec quatre de ses kiwis remportera immédiatement la partie. Sinon, les kiwis continueront d'être catapultés jusqu'à ce qu'ils soient tous dans la caisse. Le vainqueur sera alors le joueur qui totalisera le plus de points.

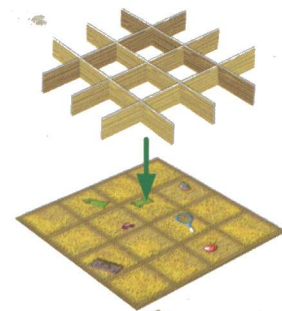
## MISE EN PLACE DU JEU AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

- Assemblez le support comme le montre l'illustration et placez-le dans le fond de la boîte.
- Détachez soigneusement les kiwis des planches prédécoupées.



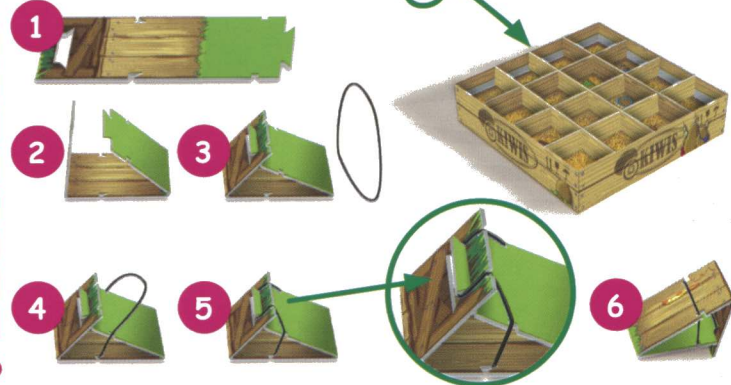
## AVANT CHAQUE PARTIE

- Sortez les kiwis et installez le plateau sur le support dans le fond de la boîte.
- Placez les compartiments par-dessus en assemblant les 6 réglettes en carton.
- Votre aire de jeu est maintenant divisée en 16 compartiments. Installez la boîte entre vous, au milieu de la table.



RÉUSSI !

- Il ne vous reste plus qu'à monter les 4 rampes de lancement et la partie peut commencer !





Chaque joueur reçoit une rampe qu'il place devant lui, ainsi que les 10 kiwis de la couleur de son choix. A moins de 4 joueurs, les kiwis restants sont retirés du jeu.

Avant la première partie, il est conseillé de s'entraîner un peu à catapulter les kiwis. Placez un kiwi sur la rampe. Le mieux est de tirer légèrement l'élastique vers le bas du bout du doigt. Lorsque vous le lâchez, le kiwi vole en décrivant un arc de cercle et atterrit..., espérons-le,... dans la caisse !

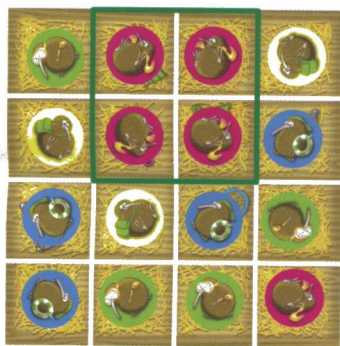
## DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez tous en même temps ! Normal, les kiwis sont pressés de partir en vacances ! L'un de vous donne le signal de départ. A vous maintenant d'essayer d'envoyer vos kiwis dans les compartiments de la caisse à l'aide des rampes. Mais attention : la situation évolue sans cesse car chacun vise les 16 mêmes compartiments. Il peut donc vite arriver que vos kiwis soient recouverts par ceux des autres ! Mais à la fin, seuls compteront les kiwis ou piles de kiwis avec votre couleur visible sur le dessus.

Vous êtes libres de choisir la distance entre votre rampe et la boîte. Il est permis de relancer un kiwi qui aurait atterri à côté de la boîte. Il est interdit de toucher le plateau avec la main ou de la placer au-dessus. Un kiwi sur le plateau de jeu ne peut plus être bougé. Celui qui n'a plus de kiwis attend que la partie soit terminée.

## FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à former un carré, n'importe où sur le plateau, avec quatre de ses kiwis (chacun dans un compartiment différent), crie immédiatement « Ki-win ! »



Les autres joueurs doivent alors s'arrêter et vérifier si la partie est effectivement terminée. S'il a formé un carré composé de 4 kiwis de la même couleur visibles dans les compartiments, ce joueur a immédiatement gagné.

Ses kiwis partent en vacances, tout contents d'être assis à côté de leurs meilleurs amis !

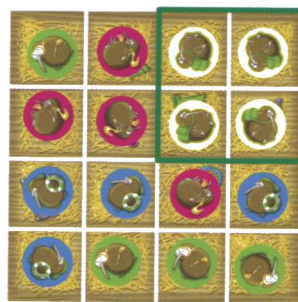
Si personne ne réussit à former un carré avec ses kiwis, continuez à jouer jusqu'à ce que tous les kiwis aient atterri dans la caisse. Retirez d'abord du jeu tous les kiwis restés en équilibre sur la grille, c'est-à-dire non tombés dans un compartiment. Chaque joueur prend ensuite devant lui l'ensemble des piles au sommet desquelles se trouve

un kiwi de sa couleur. Chacun compte tous les kiwis qu'il a récupérés (quelle que soit leur couleur). Celui qui possède le plus de kiwis remporte la partie.

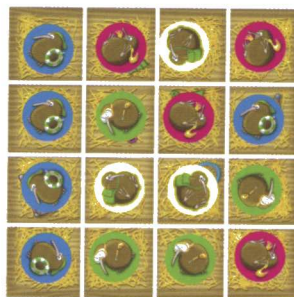
**Exemple :** Tous les joueurs envoient leurs kiwis vers la caisse.

Lisa réussit à former un carré avec ses kiwis : quatre de ses kiwis sont visibles dans les compartiments et forment un carré. Lisa crie immédiatement « Ki-win ! » Elle remporte cette partie.

Si Lisa n'avait pas réussi à former un carré, les autres joueurs auraient continué à catapulter leurs kiwis. Une fois tous les kiwis dans la caisse, chacun aurait pris devant lui les piles des compartiments au sommet desquelles se trouvaient ses kiwis et aurait compté le nombre de kiwis récupérés.



Lisa a formé un carré.  
Elle gagne immédiatement.



Personne n'a formé de carré. Les joueurs continuent à envoyer leurs kiwis jusqu'à ce qu'ils soient tous dans la caisse. Lisa est jaune et récupère 3 piles, Luca est bleu et récupère 5 piles, Anna en récupère 4 (vert) et Tessa 4 (rose). Chacun compte alors le nombre de kiwis récupérés. Lisa a récupéré le plus de kiwis et remporte la partie.

© 2015 HUCH! & friends  
Auteurs : Marco Teubner, Frank Bebenroth  
Illustrations : Frank Bebenroth  
Design : HUCH! & friends  
Rédaction : Tina Landwehr  
Traduction : Eric Bouret

Fabriqué et distribué par :  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg  
www.hutter-trade.com

**Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.  
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.