



... • Hallo ! Ik ben Snuitje het varken.
Kom met ons spelen. Ik stel
je even mijn vriendjes voor :

Bella de koe



Wolletje het schap



Ali de ezel



... • Laten we samen snel een
heerlijk vieruurtje klaarmaken :
een ijsje, een gebakje...

Inhoud van de doos

- 1 elektronisch spelbord en
 - 1 plastic boerderij (30 x 30 cm)
 - 4 plastic dieren (6 cm hoog)
 - 4 mandjeskaarten (8 x 8 cm)
 - 24 fruitplaatjes • 12 snoepplaatjes (3 x 3 cm)
- Werkt met 3 AAA LR3-batterijen (meegeleverd).

1 Doel van het spel

Het is feest op de boerderij ! Om het vieruurtje klaar te maken moet elk dier zich op het spelbord verplaatsen, vruchten rapen en die in zijn mandje leggen. Daarna gaat het dier naar de gans om 2 vruchten in te ruilen tegen een lekkernij (ijsje, gebakje of fruitsap). Opgelet... Elke gans heeft zo zijn twee lievelingsvruchten ! Die moet je goed onthouden.

Spel 1 : gezamenlijk, voor de allerkleinsten.



Vóór de bel gaat rapen we samen het aantal lekkernijen op dat gevraagd wordt. Snel...

Spel 2 : individueel, voor de grotere kinderen.



Zonder tijdslimiet moet je erin slagen als eerste je 3 lekkernijen te verzamelen. Het vieruurtje kan beginnen !

2 Verloop van het spel

Vorbereiding van het spel :

Aan elke speler zijn mandjeskaart geven.

De fruitplaatjes en de lekkernijplaatjes uit elkaar halen en ze naast het spelbord leggen. De spelkeuzeknop On/Off (achteraan op het spel) op On zetten. De spelers lanceren een spelwijze door op de knop van het overeenstemmende spel te drukken.

Elke speler kiest een dier en plaatst het op het portretvakje dat dit dier voorstelt. Als de 4 dieren gekozen zijn start het spel automatisch. Als er minder dan 4 spelers zijn, moet men op de schouw van de boerderij drukken om het spel te starten.

"En, start! Het vieruurtje kan weldra beginnen..." Het spel geeft de instructies :
"Wie verzamelt als eerste zijn 3 lekkernijen ?..."

Zich verplaatsen op het bord :

“Wolletje het schaap, ga 1 vakje vooruit. Beeeee!”

De dieren gaan elk om beurt 1 vakje vooruit als ze hun naam en hun geluid gehoord hebben. Ze kunnen gelijk welke richting kiezen (ook diagonaal).



• Opgelet, **je moet goed op de vakjes van het bord drukken** als je je verplaatst, zodat het spel de actie van elke speler kan herkennen.

• Een dier kan niet naar een vakje gaan waarop al een andere speler staat ;

Hij kan in rechte lijn over dat vakje springen.

Als een speler zich vergist als hij zich verplaatst, toont hij aan het spel dat hij een fout begaan heeft door op de schouw te drukken. “Wie is verloren ? Druk op het prentje.” De speler die een fout begaan heeft drukt op het vakje met zijn portret. Bij de volgende ronde vertrekt hij als laatste.

De vakjes van het spelbord :

Er bestaan meerdere soorten vakjes op het spelbord :



Portretvakje : vertrekvak van een dier. Als men op dit vakje drukt, kan men ook de laatste instructie die aan het dier werd gegeven opnieuw beluisteren.



Fruitvakje : de dieren verzamelen de vrucht die op elk vakje afgebeeld staat om die vervolgens bij de ganzen in te ruilen tegen een lekkernij. Er zijn 6 verschillende vruchten : banaan, aardbei, appel, druif, framboos of abrikoos.



Ganzenvakje (purperen vakje) : op dit vakje stellen de dieren de vruchten die ze verzameld hebben voor aan een gans. Ofwel geeft de gans ze een lekkernij als het wel degelijk de vruchten zijn die ze graag lust, ofwel zegt ze welke haar 2 lievelingsvruchten zijn.



Verplaatsingsvakje (lichtgroen) : dit vakje is neutraal ; er gebeurt niets.

De kaarten van het spel :

De mandjeskaarten : elke speler heeft zijn eigen mandjeskaart.

Er zijn 4 plekjes op de mandjeskaarten. Daarop komen :

- de fruitplaatjes (banaan, aardbei, appel, druif, framboos of abrikoos)
- de lekkernijplaatjes (fruitsap, gebakje of ijsje).

Als de mandjeskaart vol is, zegt het spel aan de speler :

“Je mandje is vol ; ruil je fruit in tegen een lekkernij”.

Het fruit moet bij de ganzen ingeruild worden tegen een lekkernij.

Een speler kan slechts **één maal** dezelfde vrucht of dezelfde lekkernij krijgen.

Het spel zegt bijvoorbeeld aan de speler : “De appel, die heb je niet meer nodig”.



Smakelijk !



Plaatsing van de batterijen :

- Het plaatsen en vervangen van de batterijen moet door een volwassene gebeuren.
- Met een schroevendraaier het batterijvak openen, aan de onderkant van het spelbord.
- 3 AAA LR3-batterijen van 1,5 V in het batterijvak plaatsen en hierbij de aangegeven polariteit volgen.
- Het batterijvak afsluiten en stevig aanschroeven.

Belangrijke informatie (te bewaren)

Dit instructieboekje grondig doornemen en voor later gebruik bewaren. Het bevat belangrijke informatie over het gebruik van het spel.

- Het spel is conform de Europese richtlijn 88/378/EEG (veiligheid van het speelgoed).
- De verpakkingsonderdelen (doos, plastic zak) maken geen deel uit van het spel. Gelieve ze buiten het bereik van het kind te houden.
- Het aanbevolen type van batterijen gebruiken. We raden u aan alkalinebatterijen te gebruiken.
- Bij de plaatsing van de batterijen dient de polariteit gevolgd die op de batterij en op het spel wordt aangeduid. Een onjuiste plaatsing kan het spel beschadigen, de batterijen doen lekken of in het ergste geval zelfs brand veroorzaken of de batterijen doen ontploffen.
- Geen oplaadbare batterijen gebruiken (hun spanning is te laag opdat het spel correct zou werken).
- Tracht nooit niet-oplaadbare batterijen op te laden. Ze zouden kunnen lekken, opwarmen, brand veroorzaken of ontploffen.
- Vervang alle batterijen ineens ; gebruik geen oude en nieuwe batterijen door elkaar.
- Gebruik geen batterijen van verschillende types door elkaar ; bijvoorbeeld zoutbatterijen met alkalinebatterijen, oplaadbare met niet-oplaadbare batterijen.

• Gebruikte batterijen moeten uit het spel verwijderd worden. Zo ook dienen de batterijen verwijderd als het spel lange tijd niet gebruikt wordt ; zoniet dreigen ze te lekken en schade te veroorzaken.

- Tracht nooit de uiteinden van een batterij te kortsluiten.
- Gooi nooit batterijen in het vuur : ze zouden kunnen ontploffen.
- We raden het de volwassenen aan zelf de batterijen te plaatsen en te vervangen. Bij gebruik van accu's :

- Accu's mogen slechts opgeladen worden onder toezicht van een volwassene.
- De accu's moeten vóór het opladen uit het spel verwijderd worden.
- Geen vloeistof op het spel morsen. Het spel kan schoongemaakt worden met een licht vochtig doek. Als er toch vloeistof op het spel terechtkomt, de batterijen onmiddellijk verwijderen en het spel laten drogen tot alle vocht verdwenen is en dan pas de batterijen opnieuw in het spel plaatsen.
- De batterijen worden slechts meegeleverd voor demonstratiedoeleinden en zullen misschien moeten vervangen worden.

Pechverhelping : problemen/mogelijke oplossingen

De klank is traag of vervormd.

- De batterijen zijn opgebruikt. Ze dienen vervangen.
- Het spel reageert vreemd of niet naar behoren.
- Het spel uit- en opnieuw aanschakelen.
 - Als dat niet helpt, de batterijen verwijderen en opnieuw plaatsen. Ze zonodig vervangen.