

NL



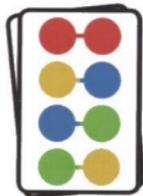
Vanaf 6 jaar



4 of 6 spelers



**Inhoud:** 24 kaarten, 24 gekleurde bandjes (4 gele, 4 blauwe, 4 rode en 4 groene)



**Doel van het spel:** het team zijn dat de meeste slagen wint.



**Vorbereiding van het spel:** De spelers maken teams van 2 spelers.

Iedere speler doet 4 bandjes in 4 verschillende kleuren om zijn polsen en enkels (één bandje per arm of been). De spelers spreken samen af hoeveel slagen ze gaan spelen (bijv. 3 slagen). De kaarten worden geschud en gedekt (met de plaatjes naar beneden) op een stapeltje naast de spelers gelegd.



**Spelregels:**

Een speler van team 1 trekt een kaart, laat deze aan alle deelnemers zien, legt deze in het midden tussen de teams in, en roept «Start!».

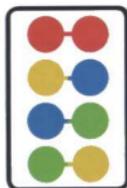
De kaarten geven aan welke 2 kleuren bandjes van de 2 teamleden elkaar moeten aanraken.

Voorbeelden:



De volgende bandjes moeten elkaar aanraken:

- het blauwe bandje van de ene speler en het gele bandje van de andere speler;
- het groene bandje van de ene speler en het rode bandje van de andere speler.



De volgende bandjes moeten elkaar aanraken:

- de rode bandjes van de 2 spelers,
- het gele bandje van de ene speler en het blauwe bandje van de andere speler;
- het blauwe bandje van de ene speler en het groene bandje van de andere speler;
- het groene bandje van de ene speler en het gele bandje van de andere speler.

Als er «Start!» wordt geroepen, moeten alle spelers de bandjes tegen elkaar houden in de kleuren die op het kaartje staan aangegeven.

Zodra een team denkt dat dit is gelukt, roept deze «STOP!» en controleert het andere team of alle bandjes in de kleuren die op het kaartje staan, elkaar ook daadwerkelijk aanraken.

- Wanneer dit het geval is, wint dit team het kaartje.
- Wanneer er fouten zijn gemaakt in de bandjes die elkaar aanraken, wint het andere team het kaartje.

Vervolgens draait een speler uit team 2 een nieuwe kaart om, enzovoorts.

**Einde van de partij:** het eerste team dat 4 kaarten heeft verdiend, wint de slag.

FR



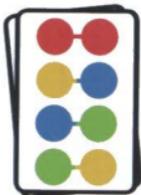
Dès 6 ans



4 ou 6 joueurs



**Contenu** : 24 cartes, 24 bandes de couleurs (4 jaunes, 4 bleues, 4 rouges, 4 vertes)



**But du jeu** : Être l'équipe qui remporte le plus de manches.



**Préparation du jeu** : Les joueurs constituent des équipes de 2 joueurs.

Chaque joueur accroche 4 bandes de 4 couleurs différentes autour de ses poignets et chevilles. (Une seule bande par endroit).

Les joueurs décident ensemble du nombre de manches à réaliser. (Ex : 3 manches)

Les cartes sont mélangées et posées en pioche, faces cachées, à côté des joueurs.



**Règle du jeu** :

Un joueur de l'équipe 1 tire une carte, la montre à tous les participants, et la pose au milieu des équipes et lance le Top départ.

Les cartes indiquent les contacts qui doivent être réalisés entre 2 bandes de couleur appartenant aux 2 membres de l'équipe.

Exemples :



On doit mettre en contact :

- la bande bleue d'un joueur avec la bande jaune de l'autre joueur,
- la bande verte d'un joueur avec la bande rouge de l'autre joueur.



On doit mettre en contact :

- les bandes rouges des 2 joueurs,
- la bande jaune d'un joueur avec la bande bleue de l'autre joueur,
- la bande bleue d'un joueur avec la bande verte de l'autre joueur,
- la bande verte d'un joueur avec la bande jaune de l'autre joueur.

Au top départ, les joueurs doivent réaliser tous les contacts indiqués par la carte. Dès qu'une équipe croit y être parvenue elle cri « STOP » et l'autre équipe vérifie que tous les contacts indiqués par la carte sont réalisés.

- Si c'est le cas, l'équipe qui a réalisé correctement les contacts remporte la carte.
- S'il y a des erreurs dans les contacts réalisés, c'est l'autre équipe qui remporte la carte.

Puis c'est à un joueur de l'équipe 2 de retourner une nouvelle carte, etc.

**Fin de la partie :** la première équipe à gagner 4 cartes remporte la manche.