

Spelregels:

Voor 2-4 spelers
Leeftijd 4 en hoger



Over Link

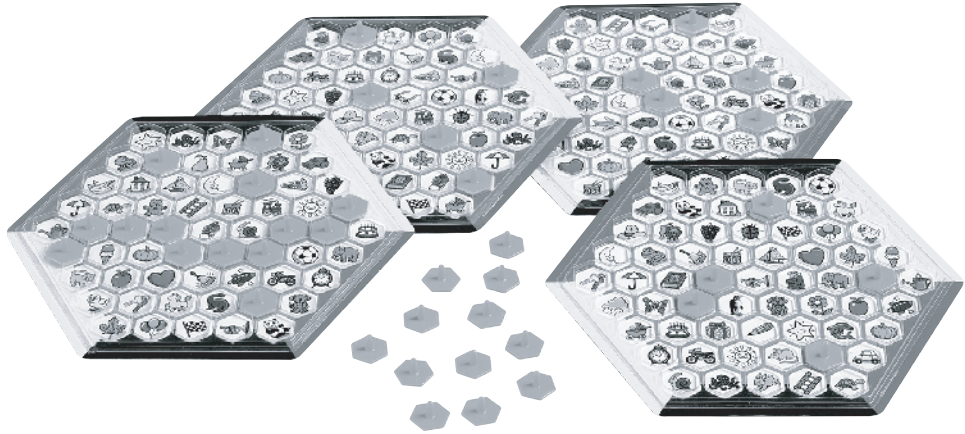
Link is een frisse benadering voor kinderen om zaken uit te zoeken, te herkennen, verbanden te leggen en zich te concentreren. Link heeft een eenvoudig doel en een leuke manier om het te bereiken. Het «honingraat» spelbord zit vol met speelse afbeeldingen die erg stimulerend zijn voor de jongste.

Link Vaardigheden :

- Visueel onderscheid maken
- Overeenstemmingen zoeken
- Verbale uitdrukking
- Concentratie en strategie
- Fijne motoriek
- Instructies opvolgen
- Winnen en verliezen

Inhoud :

4 spelborden
80 pionnen
Spelregels



Doel :

De spelers proberen een aan elkaar verbonden patroon te vormen van de ene gekleurde zijde van het bord naar de andere zijde in dezelfde kleur.

Een speler noemt luidop een figuurtje waarop hij/zij graag een pion zou kunnen plaatsen. Alle andere spelers moeten ook op hun eigen spelbord op dezelfde figuur een pion plaatsen.

Ieder spelbord heeft dezelfde 61 afbeeldingen maar staan iedere keer op een andere plaats op het bord. Hierdoor kan het gebeuren dat je een andere speler méér helpt dan je eigenlijk zou willen.

Starten :

Iedere speler krijgt 1 spelbord en plaatst deze zo dat alle spelers ieder bord goed kunnen zien. Plaats al de pionnen in het midden zodat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen.

Spelen :

De jongste speler begint en noemt luidop één van de afgebeelde figuren op het bord. Bvb «Teddybeer» en zet vervolgens een pion op de Teddybeer op zijn/haar bord.

Alle andere spelers zoeken op hun bord de afbeelding van de «Teddybeer» en plaatsen een pion op de afbeelding. Op ieder bord staan de afbeeldingen op verschillende plaatsen !

Wanneer alle spelers een pion hebben geplaatst op de Teddybeer is het de beurt aan de volgende speler. Deze noemt een andere afbeelding en plaatst hierop een tweede pion. Alle andere spelers plaatsen vervolgens een pion op dezelfde afbeelding.

Het spel gaat verder volgens de richting van de wijzers van de klok waarbij iedere speler om de beurt een figuurtje noemt en alle spelers een pion op dat figuurtje plaatsen.

Winnen :

De eerste speler die een aaneensluitende reeks van pionnen van de ene naar de andere kant kan vormen wint. Indien twee of meer spelers tegelijkertijd een reeks maken winnen ze tesamen.

Van de ene naar de andere zijde wilt zeggen : de zijde tegenover elkaar van dezelfde kleur. Rood naar rood, geel naar geel, blauw naar blauw, paars naar paars.

De hoeken die twee kleuren raken bvb : rood en geel ... tellen voor de beide kleuren.

Doel :

Het uitdagende aan Link is dat in de loop van het spel de strategie van een speler kan veranderen. Misschien probeer je eerst van geel naar geel te geraken maar is het achteraf beter om van rood naar rood te gaan.

De spelers mogen op elkaars spelbord kijken alvorens een figuurtje te noemen. Dit leidt tot verrassende en gesofisticeerde speelniveaus zelfs voor jongere spelers.

Variaties :

Je kunt van tevoren afspreken om bvb «Verborgene Link» te spelen. De spelers mogen in deze versie van het spel niet op elkaars bord kijken !

Règles du jeu :

De 2 à 4 joueurs
Pour 4 ans et plus



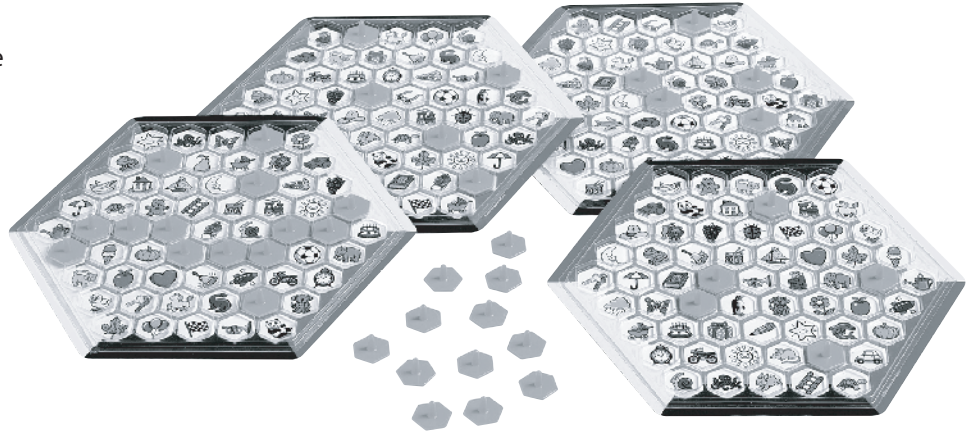
A propos de Link

Link est une nouvelle approche pour les enfants afin d'apprendre à rechercher et reconnaître des choses, à trouver des liens et à se concentrer. Link a un but simple et une façon amusante de l'atteindre.

Le plateau de jeu «rayon de miel» est plein de dessins comiques stimulant l'esprit des plus jeunes.

Habiletés de Link :

- Reconnaissance visuelle
- Reconnaître et faire correspondre
- L'expression verbale
- Concentration et stratégie
- Motricité précise
- Le suivi d'instructions
- Gagner et perdre



Contenu :

4 plateaux de jeu
80 jetons
Règles du jeu

But :

Les joueurs essaient de faire une chaîne d'un côté du plateau de jeu à l'autre côté du plateau de jeu de couleur identique.

Un joueur nomme l'image sur laquelle il/elle aimerait placer un jeton. Tous les autres joueurs doivent aussi placer un pion sur leur plateau de jeu.

Chaque plateau de jeu a 61 images, toutes les mêmes mais elles sont sur des places différentes. Ainsi il est possible que vous aidiez vos adversaires, plus que vous ne le souhaitez !

Départ :

Chaque joueur reçoit 1 plateau de jeu qu'il doit placer bien en vue pour tous les autres joueurs. Placez tous les jetons au milieu, afin que tout le monde puisse les toucher.

Jouer :

Le joueur le plus jeune commence et nomme à haute voix une des images qui se trouve sur le plateau de jeu, p.e. «Ours en peluche» ensuite il/elle place un jeton sur l'Ours en peluche de son plateau de jeu.

Tous les autres joueurs cherchent l'«Ours en peluche» sur leur plateau de jeu et placent un jeton. Les images sont disposées différemment sur chaque plateau !

Quand tous les joueurs ont placé leur jeton sur l'Ours en peluche, c'est au tour du joueur suivant. Celui-ci nomme une autre image et place un jeton. Tous les autres joueurs placent un jeton sur la même image sur leur plateau.

Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre pendant lequel à tour de rôle chaque joueur nomme une image et tous les joueurs placent un jeton sur leur plateau.

Gagner :

Le premier joueur qui relie les jetons d'un côté du plateau de jeu à l'autre gagne. Si deux ou plus joueurs y arrivent en même temps, ils remportent tous la partie.

D'un côté du plateau de jeu à l'autre veut dire : le côté en face de la même couleur. Donc du côté rouge jusqu'au côté rouge, du jaune jusqu'au jaune, du bleu jusqu'au bleu, du violet jusqu'au violet.

Les coins qui touchent les deux couleurs, p.e : rouge et jaune ... comptent pour les deux couleurs.

Stratégie :

Le grand défi de Link est que la stratégie d'un joueur peut changer en cours de jeu. Peut-être voulez vous d'abord aller de jaune à jaune, mais que tout à coup il vous semble mieux d'aller de rouge à rouge.

Les joueurs peuvent regarder le plateau de jeu de leurs adversaires avant de nommer une image. Ceci nous porte vers des stratégies de jeu surprenantes et sophistiquées... même pour de jeunes joueurs !

Variantes :

Vous pouvez d'avance convenir de p.e. jouer au «Link Caché». Dans cette version les joueurs ne peuvent pas regarder les plateaux des adversaires.