

Welkom bij de spelende Olifant!

Kinderen en ouders zijn tegenwoordig bij het kiezen van spellen veeleisender dan vroeger – en terecht. Want spellen zijn voor alle kinderen een belangrijk onderdeel van hun ontwikkeling.

Tijdens het spelen van een spel leren kinderen hun vaardigheden kennen, wedijveren ze met andere kinderen en leren ze winnen en verliezen. Het spel moet daarbij ook tegen een stootje kunnen. De spellen uit deze serie zorgen voor urenlang speelplezier!

De spelende Olifant is een serie spellen van topkwaliteit voor kinderen van 3 tot en met 8 jaar:

Alle speelfiguren zijn van hout en extra groot voor kleine handjes. De prachtig geïllustreerde spellborden, vaak uitgevoerd met 3-D opzetstukken, bieden de aanblik van een echte speelwereld.

De kleurrijke en vrolijke illustraties laten duidelijk de lijn van het verhaal zien. Bovendien zijn de spelregels gemakkelijk te begrijpen, zodat ook de kleintjes direct mee kunnen spelen.

Jungle Race

Voor 2-4 kinderen vanaf 4 jaar.

Inhoud

2 Spellborden

4 gekleurde, houten dobbelstenen als speelfiguren

1 witte, houten dobbelsteen

21 Jungle vruchten

Let op ouders!

Wij raden u aan eerst zelf de spelvoorbereiding uit te voeren en pas daarna met de kinderen de rest van deze spelregels door te nemen.

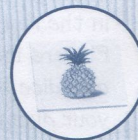
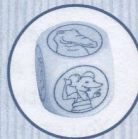
Spelvoorbereiding:

Leg de spellborden achter elkaar op de tafel of op de grond. De Finish moet aan het eind van het bord liggen. Op ieder vlindersymbool wordt een vrucht gelegd.

Voorbij de finish worden 3 vruchten gelegd. De witte dobbelsteen wordt naast het bord gelegd. Elke speler krijgt een gekleurde dobbelsteen met daarop 4 dieren.

Nu kunt u het volgende verhaaltje voorlezen:

Vandaag begint de Jungle Race! Alle jungledieren doen mee. Wie gaat de race winnen? De aap kan door de bomen slingeren in het bos; de krokodil kan zwemmen in het water; de papegaai kan door de lucht vliegen en de olifant kan door de savanne lopen. Alle spelers krijgen een gekleurde, houten dobbelsteen met daarop hun eigen dieren. Je moet proberen om met jouw dieren zoveel mogelijk vruchten uit de jungle te



verzamelen. Wie het eerst voorbij de finish komt, krijgt bovendien nog 2 extra vruchten. Nummer 2 krijgt er 1. Als iedereen voorbij de finish is, kijk je wie de meeste vruchten heeft verzameld. Dat is de winnaar van Jungle Race.

Doel van het spel:

Het spel is afgelopen als iedereen voorbij de finish is. Wie dan de meeste vruchten heeft verzameld, wint het spel.

Het spel kan beginnen:

Kies allemaal een gekleurde dobbelsteen. Op iedere dobbelsteen staan steeds vier verschillende dieren. Wit mag niet worden gekozen omdat het de dobbelsteen is om mee te gooien. Iedereen zet zijn dobbelsteen voor het bord.

De jongste speler mag beginnen, daarna volgt de speler links van hem.

Gooi met de witte dobbelsteen en kijk welk dier je gegooid hebt. Dit is het dier waarmee jij begint. Draai je dobbelsteen zo dat het dier dat je hebt gegooid boven is. Zet je dobbelsteen op het eerste veld van het bord waar jouw dier mag lopen.

De olifant mag alleen op de gele velden van de savanne staan; de krokodil mag alleen in het water komen; de aap hoort thuis in het bos; en de Papegaai mag alleen in de blauwe luchtgebieden komen.

De spelers gooien om de beurt met de witte dobbelsteen. Draai steeds je eigen dobbelsteen met het dier dat je gegooid hebt naar boven. Verplaats dan je dobbelsteen naar een aangrenzend gebied. Het moet wel een gebied zijn,

waarin dit dier zich kan bewegen. Gooi je bijvoorbeeld een olifant, dan kun je alleen maar naar de savanne toe! Als je op een gebied komt waar een vrucht ligt, mag je die meemen. Leg de vrucht voor je op tafel.

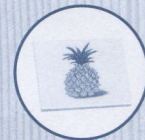
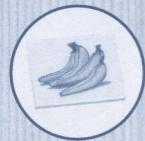
Als je met de witte dobbelsteen een leeuw of een muis gooit, is er iets bijzonders aan de hand. Als je de leeuw gooit, sla je een beurt over omdat je je moet verstoppen. Gooi je een muis dan helpt het muisje je verder. Kies zelf met welk dier je als volgende wilt lopen en verplaats je dobbelsteen naar het bijbehorende gebied.

Wie Wint?

Er wordt net zolang doorgespeeld totdat alle spelers voorbij de finish zijn. Je hoeft er niet precies op te komen. De eerste speler die voorbij de finish komt, krijgt als beloning 2 vruchten, de tweede krijgt er 1. De andere spelers krijgen niets. Wie aan het eind de meeste vruchten heeft, is de winnaar van Jungle Race.

Tip

Met jongere kinderen kan dit spel ook gespeeld worden als u de vruchten uit het spel laat. De winnaar van het spel is dan de eerste die voorbij de finish komt.



B

ienvenue au Club des Eléphants !

A l'heure actuelle, les enfants et les parents sont de plus en plus exigeants lorsqu'ils choisissent un jeu – et cela, à juste titre. En effet, les activités ludiques constituent une partie importante du développement des enfants. Lorsqu'ils participent à un jeu, les enfants apprennent à connaître leurs aptitudes, à rivaliser avec d'autres enfants, à gagner et à perdre.

Et pour cela, le jeu doit être suffisamment difficile. Les jeux de cette gamme vous permettront de vous amuser pendant des heures entières !

Le Club des Eléphants est une gamme de jeux d'excellente qualité, pour les enfants de 3 à 8 ans :

Toutes les figurines sont en bois et sont suffisamment grandes pour les petites mains. Les éléments en carton sont superbement illustrés – avec de nombreux éléments en 3 dimensions – et donnent l'impression d'évoluer dans un véritable monde ludique.

Des illustrations colorées et gaies expliquent clairement le déroulement de l'histoire. En outre, les règles de ces jeux sont faciles à comprendre, ce qui permet aux plus petits de commencer à jouer directement.

Jungle Race

Pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Contenu

2 planches

4 dés en bois de couleur qui servent de pions

1 dé blanc en bois

21 fruits de la jungle

Conseil aux parents :

Il est préférable que vous installiez le jeu sans les enfants. Une fois les préparatifs terminés, vous pourrez leur expliquer la règle du jeu.

Préparatifs

Mettre les planches sur une table ou à même le sol.

Disposer la ligne d'arrivée au bout de la planche. Déposer un fruit sur chaque symbole représentant un papillon.

Placer 3 fruits après la ligne d'arrivée. Poser le dé blanc à côté du jeu. Chaque joueur reçoit un dé de couleur dont les faces présentent 4 animaux.

Vous voici prêt à raconter l'histoire qui suit :

C'est aujourd'hui le jour de Jungle Race ! Tous les animaux de la jungle y participent. Qui gagnera la course ? Dans la forêt, le singe peut se balancer d'arbre en arbre ; le crocodile nage dans l'eau de la rivière ; le perroquet vole dans le ciel et l'éléphant se promène dans la savane. Chacun des joueurs reçoit un dé en bois de couleur sur lequel sont représentés ses animaux. A toi de réussir à ce que tes animaux rassemblent le plus de fruits possible dans la



jungle. Par ailleurs, le premier arrivé, reçoit 2 fruits supplémentaires. Le deuxième arrivé en reçoit 1. Lorsque tout le monde a atteint l'arrivée, on vérifie qui a obtenu le plus de fruits. C'est lui le gagnant de Jungle Race.

But du jeu

Le jeu est terminé lorsque tous les joueurs ont atteint l'arrivée. Celui qui possède le plus de fruits a gagné.

Le jeu peut commencer

Choisis un dé de couleur. Chaque dé présente quatre animaux différents. Il est impossible de choisir le dé blanc car c'est celui qu'on lance. Tout le monde pose son dé devant la planche.

Le plus jeune commence, suivi du joueur placé à sa gauche. Lance le dé blanc et regarde quel animal tu obtiens. C'est l'animal avec lequel tu vas commencer. Tourne ton dé de manière à ce que l'animal correspondant au résultat du dé blanc apparaisse sur la face supérieure. Place ton dé sur la première case sur laquelle ton animal a le droit d'aller. L'éléphant ne peut se déplacer que sur la partie jaune de la savane ; le crocodile ne peut aller que dans l'eau ; le singe doit rester dans la forêt et le perroquet peut se déplacer uniquement dans le ciel.

Les joueurs lancent le dé blanc, à tour de rôle. Tourne toujours ton dé de façon à ce que cela corresponde au résultat du dé blanc. Déplace ton dé vers un emplacement voisin. Cet emplacement doit être compatible avec l'animal utilisé. Si par exemple le dé blanc indique un éléphant, tu

ne pourras te diriger que vers la savane ! Et si l'emplacement où tu dois aller possède des fruits, tu peux les prendre. Place le fruit devant toi.

Rien ne va plus si le dé blanc indique un lion ou une souris. Si tu tombes sur le lion, va vite te cacher et passe ton tour. S'il s'agit de la souris, tu as de la chance. Grâce à elle tu peux choisir l'animal que tu veux. Tu n'as plus qu'à déplacer ton dé vers l'endroit correspondant.

Qui est le gagnant ?

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient atteint l'arrivée. Il n'est pas obligatoire que tu te places exactement sur l'arrivée. Le premier joueur qui passe la ligne d'arrivée reçoit 2 fruits en récompense, le deuxième en reçoit 1. Les autres joueurs n'ont rien. Celle ou celui qui a le plus de fruits est le vainqueur de Jungle Race.

Conseil

Les très jeunes joueurs peuvent aussi jouer à Jungle Race. Il suffit de ne pas utiliser les fruits. Le gagnant est celui qui passe le premier la ligne d'arrivée.

