

De Lieve 7 Op de jaarmarkt

Voor 2-4 spelers

Speelduur ca. 15 minuten

Vanaf 4 jaar

Spelidee: Anja Dreier-Brückner

Het verhaal

De Lieve 7 zijn op de jaarmarkt. Hier zijn veel attracties en natuurlijk willen ze die allemaal uitproberen. Eerst gaan ze in de zweefmolen, daarna eten ze suikerspin en tot slot willen de Lieve 7 nog blikgooien. Begeleid de vrienden over de jaarmarkt en probeer om met de speelschijf na elkaar alle vakken te bereiken voordat je een gokje waagt bij het blikgooien.

Voorbereiding

De drie delen van het spelbord worden aan elkaar gestoken en zo op tafel gelegd dat alle spelers afwisselend het begin van het spelbord (met de pijlen) kunnen bereiken. De beide zijanten van de stand voor het blikgooien worden naar achteren geklapt en in de gleuf aan het einde van het spelbord gestoken. De dwarsbalk wordt als grens achter in de zijanten gestoken.

De drie blikken worden als een piramide op de markering in het doel van de stand neergezet. De spelkaarten worden geschud en als open stapel naast het spelbord gelegd. Daarnaast worden de 24 schijfjes (= chips voor een vrij ritje) geplaatst.

Verloop van het spel

Er wordt om beurten gespeeld. De jongste speler mag beginnen. Hij bekijkt de bovenste kaart van de stapel. Op iedere kaart staat een attractie die ook op één van de zes vakken van het spelbord is afgebeeld. Bovendien zijn er nog spelkaarten met het symbool "blikgooien". De afbeelding van de bovenste kaart laat zien welk speelveld met de speelschijf moet worden bereikt.

Als je aan de beurt bent dan probeer je de speelschijf vanaf de startpositie (het vlak tot aan de slinger) op het desbetreffende veld te schuiven.

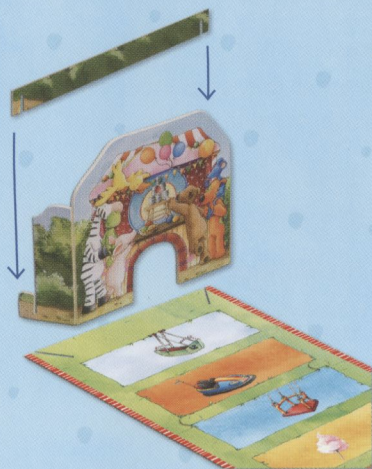
De worp is geldig wanneer de speelschijf

- a) direct op het veld met de afbeelding op de omgedraaide kaart landt.
- b) het veld slechts gedeeltelijk wordt geraakt en een stuk in het groene weiland ligt.

Daarna mag je de spelkaart pakken en voor je neerleggen. De volgende speler is aan de beurt en speelt met de bovenste kaart van de stapel.

Inhoud van het spel

Spelbord dat uit drie delen bestaat
Stand voor blikgooien met dwarsbalk om neer te zetten
42 spelkaarten
24 schijfjes
3 houten blikken
Speelschijf



De worp is ongeldig wanneer

- a) de speelschijf niet op het veld met de afbeelding op de omgedraaide kaart landt.
- b) de speelschijf op twee velden tegelijk blijft liggen (ook wanneer één daarvan dezelfde afbeelding als op de omgedraaide kaart heeft).
- c) je één of meerdere blikken omgooit (tenzij je de kaart "blikgooien" hebt omgedraaid).

In dit geval komt de spelkaart omgedraaid op de aflegstapel te liggen en is de volgende speler aan de beurt. De omgegooide blikken worden weer neergezet.

Wanneer je tijdens het spel twee dezelfde spelkaarten krijgt, mag je deze tegen een chip voor een vrij ritje ruilen. De beide spelkaarten komen op de aflegstapel terecht.

Spelkaart „blikgooien“

Als je aan de beurt bent en de bovenste kaart laat de afbeelding „blikgooien“ zien dan moet je met één worp proberen alle drie de blikken om te gooien (geen enkel blik mag meer rechtop staan of zich op het spelbord bevinden).



Heb je succes dan mag je direct een chip voor een vrij ritje pakken. De spelkaart leg je op de aflegstapel en de blikken bouw je weer op. De volgende speler is aan de beurt.

Lukt het niet dan bouw je alle omgevallen blikken weer op en mag de volgende speler een gokje wagen. Dit gaat net zolang totdat een speler alle drie de blikken heeft omgegooid.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de stapel met de symboolkaarten compleet is doorgespeeld. Wanneer je nog spelkaarten hebt, mag je drie kaarten tegen één chip voor een vrij ritje ruilen. Alle overige spelkaarten tellen niet meer mee.

Wie de meeste chips voor een vrij ritje heeft verzameld, wint het spel. Wanneer meerdere spelers hetzelfde aantal chips hebben, blijft het steken. Afwisselend wordt er met de speelschijf op de blikken gemikt. Wie niet raak gooit, is af. Degene die overblijft, wint.

Variant voor kleinere kinderen

Er wordt zonder chips voor een vrij ritje gespeeld. De spelkaarten worden op symbool gesorteerd en als zeven stapels naast het speelveld gelegd. De drie blikken worden opgebouwd. Nu wordt er om de beurt gespeeld. Wanneer je met jouw speelschijf een geldige worp hebt, krijg je een spelkaart met de afbeelding waarop jouw speelschijf is geland. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Wanneer de speelschijf op een veld blijft liggen, maar de kaarten met het desbetreffende symbool al zijn verdeeld, krijg je helaas niets. Bij de kaart "blikgooien" wordt er zoals hierboven beschreven gespeeld. Wie raak gooit, mag de kaart pakken, anders gaat het om beurten verder. Het spel is afgelopen wanneer alle kaarten zijn verdeeld. Wie de meeste kaarten heeft, wint het spel.

F

Les sept copains À la foire

Pour 2-4 joueurs
Durée du jeu env. 15 min.
À partir de 4 ans
Idée : Anja Dreier-Brückner

Histoire

Les sept copains sont à la foire. Il y a beaucoup d'attractions et bien sûr, ils veulent toutes les essayer. D'abord, ils font un tour de carrousel à chaînes, ensuite, ils mangent de la barbe à papa et pour finir, ils veulent aller au stand de tir sur boîtes.

Accompagne les sept copains à la foire et essaie de toucher tous les champs l'un après l'autre avec le palet avant de tenter ta chance au tir sur boîtes de conserves.

Préparation du jeu

Assembler les trois plateaux de jeu et les placer sur la table de manière que tous les joueurs puissent atteindre chacun à leur tour la case départ du jeu (avec les flèches). Rabattre les deux cloisons latérales du stand de tir vers l'arrière et les glisser dans les fentes situées à l'extrémité du plateau de jeu. Glisser la traverse à l'arrière dans les cloisons latérales en guise de limite.

Disposer les trois boîtes en pyramide sur la marque dans l'ouverture du stand de tir. Mélanger les cartes et les poser face en l'air à côté du plateau. Placer les 24 jetons (= jetons prioritaires) à côté.

Déroulement du jeu

Chacun joue à tour de rôle. Le plus jeune commence et regarde la carte du dessus de la pioche. Sur chaque carte, il y a une attraction de foire également représentée sur un des six champs du plateau de jeu.

Il y a aussi des cartes portant le symbole « tir sur boîtes ».

Le symbole de la carte du dessus indique quel champ toucher avec le palet.

Quand c'est ton tour, essaie de pousser le palet à partir de la position de départ (la zone jusqu'à la guirlande) sur le champ désiré.

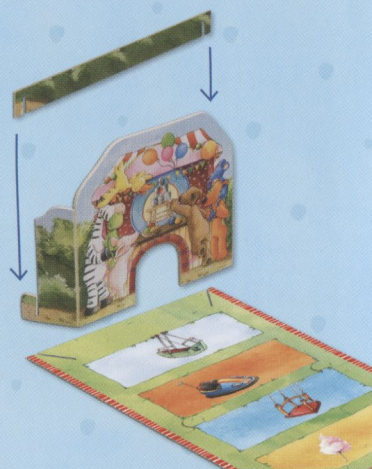
Le jet est bon quand

- le palet atterrit directement sur le champ représentant le symbole de la carte du dessus.
- le palet ne touche le champ que partiellement et qu'une partie du palet est sur le pré vert.

Tu peux prendre la carte et la placer devant toi face en l'air. C'est au tour du joueur suivant qui joue avec la carte du dessus de la pioche.

Contenu

Plateau de jeu en trois éléments
Stand de tir à monter, avec traverse
42 cartes à jouer
24 jetons
3 boîtes en bois
palet



Le jet n'est pas bon quand

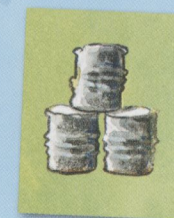
- le palet n'atterrit pas sur le champ représentant le symbole de la carte du dessus.
- le palet atterrit sur deux champs à la fois (même si l'un des deux champs représente le symbole de la carte découverte).
- tu renverses une ou plusieurs boîtes (à moins que tu n'aies tiré la carte « tir sur boîtes »).

Dans ce cas, la carte est jetée face cachée sur le tas de dépôt et c'est au tour du joueur suivant. Remets les boîtes renversées en place.

Si tu tires deux cartes pareilles au cours du jeu, tu peux les échanger contre un jeton prioritaire. Les deux cartes sont jetées sur le tas de dépôt.

Carte « tir sur boîtes »

Quand c'est ton tour et que la carte du dessus porte le symbole « tir sur boîtes », tu dois essayer de renverser les trois boîtes d'un seul coup (aucune boîte ne doit rester debout ou sur le plateau de jeu).



Si tu as réussi, tu reçois directement un jeton prioritaire. Tu jettes la carte sur le tas de dépôt et tu remets les boîtes en place. C'est au tour du joueur suivant.

Si tu n'as pas réussi, tu remets les boîtes renversées en place et c'est au tour du joueur suivant de tenter sa chance. Continuer à tour de rôle jusqu'à ce qu'un joueur renverse les trois boîtes.

Fin du jeu

Le jeu est terminé quand la pioche est épuisée.

Si tu as encore des cartes, tu peux échanger trois cartes contre un jeton prioritaire. Toutes les autres cartes perdent leur valeur.

Celui qui a récolté le plus de jetons prioritaires a gagné. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de jetons prioritaires, ils jouent une partie décisive. Chacun tire à tour de rôle avec le palet sur les boîtes. Celui qui ne touche rien, est éliminé. Celui qui reste a gagné.

Variante pour petits enfants

Jouer sans jetons prioritaires. Trier les cartes par symboles et les placer en sept tas à côté du plateau de jeu. Empiler les trois boîtes.

Chacun joue à tour de rôle. Si tu jettes bien le palet, tu reçois une carte représentant le symbole sur lequel ton palet a atterri. C'est au tour du joueur suivant. Si le palet atterrit sur un champ, mais que les cartes portant le symbole correspondant sont déjà distribuées, tu dois malheureusement passer. Si tu tires la carte « tir sur boîtes » tu joues comme décrit plus haut. Si tu touches les boîtes, tu peux garder la carte, sinon c'est au tour du joueur suivant de jeter le palet.

Le jeu est terminé quand toutes les cartes sont distribuées. Celui qui a récolté le plus de cartes a gagné.