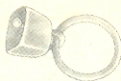


- Als het kleintje in de hooiberg net als de dierenmama klinkt, hebben ze elkaar gevonden! Haal de hooiberg van de dierenbaby af en zet de mama met haar kind voor je op tafel. Dan is je beurt voorbij.

- Als het kleintje in de hooiberg niet hetzelfde klinkt als de mama, horen ze niet bij elkaar. Je mag de hooiberg dus ook niet van de dierenbaby afhaken! Zet de hooiberg en de dierenmama terug op hun plaats in de wei, maar probeer te onthouden welk kleintje er in de hooiberg zit voor als je weer aan de beurt bent! Dan is je beurt voorbij.

Wat moet je doen als de koeienbel klingelt

Als de koeienbel begint te klingen, heb je je beest laten nemen! Als dit gebeurt, moet je het volgende doen:



- Zet de mama terug op haar plaats in de wei.
- Zet de hooiberg met de koeienbel op een andere plaats op het speelbord en verwissel hem met een andere hooiberg.

DE WINNAAR

Probeer iedere keer als je aan de beurt bent een mama en een kleintje bij elkaar te vinden. De eerste speler die twee baby's en twee mama's heeft, wint het spel!

NOG EENS SPELEN

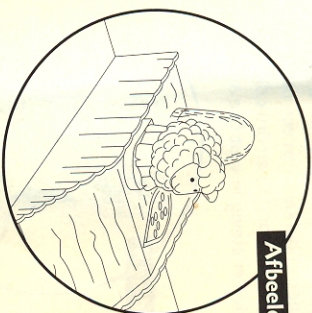
Zet alle dierenmama's in hun weiland aan de ene kant van het speelbord. Meng de gesloten hooibergen door elkaar en zet ze op de hooibergvakjes. Ziezo, klaar voor nog een spelletje!

HET SPEL VOOR GROTERE KINDEREN

Zet voor oudere kinderen alle elf gesloten hooibergen op de hooibergvakjes van het speelbord. Probeer zoals hierboven omschreven de mama's en hun kleintjes bij elkaar te vinden.

Nu mag je de hooiberg als je een bijbehorende

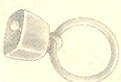
baby vindt nog niet openmaken. Zet de hooiberg met het kind *achter* de dierenmama op de stoep. Probeer nu *direct* het andere kleintje van deze moeder te vinden! Zie afbeelding 8.



Afbeelding 8

- Als je de tweede baby vindt, krijg jij de mama en haar twee baby's. Haal de hooibergen van de twee kleintjes af en zet ze met hun mama voor je op tafel. Dan is je beurt voorbij.

- Als de tweede baby die je probeert niet bij de mama hoort, dan zet je alle drie de dieren terug op hun plaatsje in de wei en je wacht tot je weer aan de beurt bent.



• Als je de koeienbel hoort, hebben de dierenbaby's je weer voor de mal gehouden. Zie hierboven bij "Wat moet je doen als de koeienbel klingelt".

DE WINNAAR

Probeer iedere keer als je aan de beurt bent twee kleintjes bij hun mama te vinden. De eerste speler die twee mama's met hun kindertjes bij elkaar heeft, wint het spel!

MB SPELLEN

© 1997 Hasbro International Inc.

Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3312, 3502 GH Utrecht.

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.

Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.

04717NL0997

De Bijen Boerderij

SPELREGELS

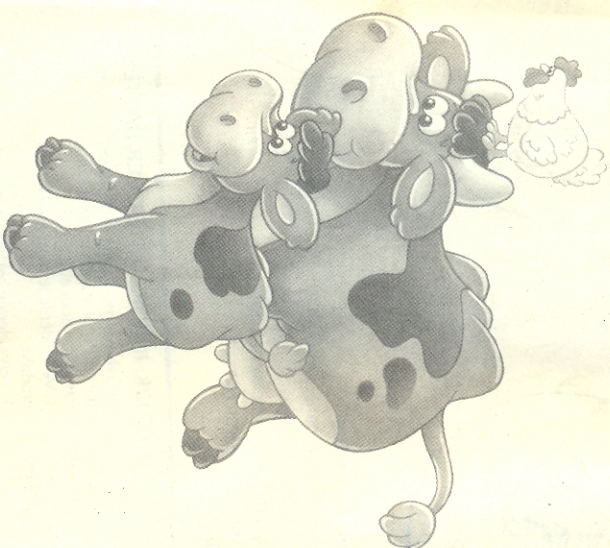
Voor 2 tot 4 spelers / Leeftijd 3 - 6 jaar.

INHOUW

1 stoep met elektronische geluiden, 1 speelbord, 1 achterpaneel met stal, 11 plastic hooibergen (boven- en onderkant), 5 plastic boerderijdieren, 10 kartonnen dierenbaby's en 1 kartonnen koeienbel.

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler twee dierenbaby's bij hun eigen mama zoeken.



WIE ZIT WAAR?

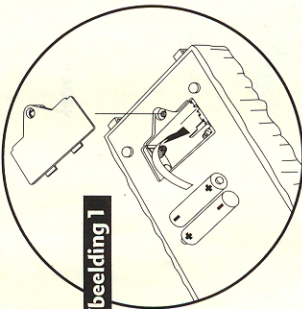
Aan het eind van de dag willen de vijf dierenmama's terug naar de stal. Maar ze moeten eerst hun kleintjes zoeken! De kinderen spelen verstopperijtje in de hooibergen op het land. Ze hebben in een van de hooibergen zelfs een koeienbel verstopt om iedereen voor de mal te houden! Help jij de mama's zoeken?

DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT

1. Batterijen plaatsen

Vraag of een volwassene de schroef van het batterijdeksel onder de stoep los wil draaien met een kruiskopschroevendraaier. Verwijder het deksel en plaats twee LR6 alkaline batterijen (zie afbeelding 1 en let op de positie van '+' en '-').

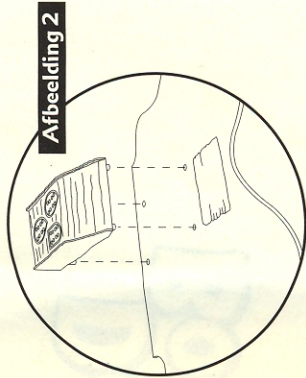
Schroef het deksel weer vast. Leg de stoep met de goede kant omhoog. Test de batterijen door een van de plastic dieren in de U-vorm op de stoep te zetten (zie afbeelding 2). Druk zachtjes op de dierenmama. Er klinkt een melodieje en dan hoor je hoe zij haar kind roept. Als je geen muziek of dieren geluiden hoort, zijn de batterijen leeg of onjuist geplaatst.



Afbeelding 1

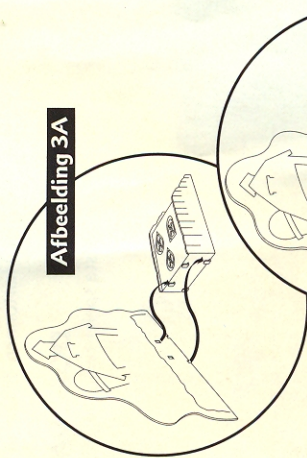
2. Het speelbord in elkaar zetten

Mak het speelbord en het achterpaneel met de stal los uit het karton. Druk de vier gaatjes uit het speelbord en de twee gaatjes uit het achterpaneel. Zet de stoep nu in de vier gaatjes van het speelbord (zie afbeelding 2).

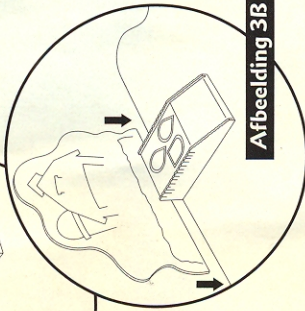


Afbeelding 2

Bevestig nu het achterpaneel achter de stoep door het paneel op de plastic lipjes te zetten en omlaag te schuiven tot het vastzit (zie Figuur 3A en 3B).



Afbeelding 3A



Afbeelding 3B

BELANGRIJK: INFORMATIE OVER BATTERIJEN

Bewaer deze informatie

zorgvuldig zodat u deze zonnodig later kunt raadplegen. Batterijen dienen door een volwassene te worden geplaatst en vervangen.

WAARSCHUWING:

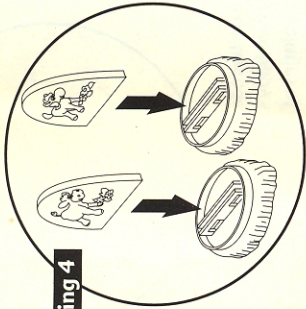
1. Volg de instructies altijd nauwkeurig op. Gebruik alleen de batterijen die worden aanbevolen en zorg dat ze op de juiste manier worden geplaatst. Let op de "plus"- en "min"-polen.
2. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen of standaard en alkaline batterijen door elkaar.
3. Verwijder lege batterijen uit het product.
4. Verwijder de batterijen indien langere tijd niet met het product wordt gespeeld.
5. Zorg dat de contactdraden van de batterij geen kortsluiting veroorzaken.
6. Mocht dit product storingen bij de werking van andere elektrische

apparaten veroorzaken, verplaats dit product dan buiten het bereik van deze apparaten.

7. OPLAADBARE BATTERIJEN:

Combineer deze niet met andere batterijtypen. Voor het opladen altijd de batterij uit het product verwijderen. Laad batterijen altijd op onder toezicht van een volwassene. **LAAD GEEN ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP.**

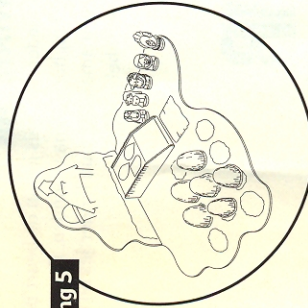
3. Zet de hooibergen in elkaar
Druk de dierenbaby's en de koeienbel voorzichtig uit het karton. Er zijn vijf verschillende kleintjes (van elke soort twee) en één koeienbel. Alle onderdelen hebben een nummer. Zoek de bijpassende onderkant van een hooiberg (het nummer staat eronder) en druk de kartonnen onderdelen er stevig in vast (zie afbeelding 4).



Afbeelding 4

VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

- Leg één stel kleintjes (vijf verschillende) samen met vijf hooibergen in de doos.
- Zet op de andere vijf baby's en de koeienbel een hooiberg en druk ze stevig vast.
- Meng de zes gesloten hooibergen door elkaar en zet ze op de hooibergvakjes van het speelbord. Zet alle dierenmama's aan de andere kant van het speelbord (zie afbeelding 5).



Afbeelding 5

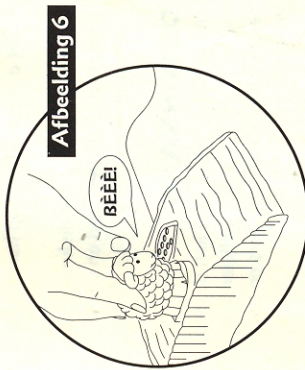
moeder en luister hoe ze haar kind roept (eerst hoor je een melodieje en dan hoor je de moeder). Luister nu naar de geluiden van de kleintjes door een hooiberg naast de dierenmama op de stoep te zetten (de hooibergen passen in de eivorm). Druk op de hooiberg en je hoort het geluid van de dierenbaby. Het geluid van de kleine dieren lijkt op dat van de moeders, maar dan een beetje anders. Probeer alle geluiden van de dierenmama's en hun kleintjes te onthouden en vergeet natuurlijk ook de koeienbel niet! Als je weet welk kind bij welke mama hoort, ben je klaar om het spel te spelen!

HET SPEL VOOR BEGINNERS

De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

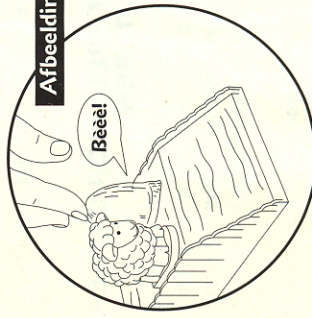
Als je aan de beurt bent

Kies een dierenmama en zet haar in de U-vorm op de stoep. Druk op de mama om te horen hoe zij haar kind roept! Zie afbeelding 6.



Afbeelding 6

Nu kies je een hooiberg van het weiland en je zet hem in de eivorm naast de dierenmama op de stoep. Druk op de hooiberg om te horen wie zich ertn verstoep heeft! Zie afbeelding 7.



Afbeelding 7

HET SPEL

Luister naar de geluiden!

Misschien wil je eerst een keer de verschillende geluiden van de dieren horen. Luister naar de geluiden van de moeders door ze één voor één in de U-vorm op de stoep te zetten. Druk op de