

HANDLEIDING

Weidepolka

Een grappig memory-spel

Inhoud:

1 Spelplan

8 Spelfiguren en de bijbehorende stickers

24 Bloemenchips (met een kleurzijde en een bloemenzijde)

Eigenlijk zien alle koeien er hetzelfde uit. Enkel wie hun poten langs onder bekijkt kan herkennen, dat elke koe daar een andere kleur heeft. Om dit spel te kunnen winnen moet je goed kunnen onthouden, op welke plaats welke koe staat en om het niet te eenvoudig te maken verwisselen de koeien steeds weer hun plaatsen. Wie let er nu het best onthouden, waar welke koe staat?

Doel van het spel:

Het doel van het spel is de meeste bloemen (chips) te verzamelen. Koeien eten voor hun leven graag bloemen. Wie aan het einde van het spel de meeste bloemen voor zich heeft liggen wint het spel.

Vorbereiding:

Voor het allereerste spel moeten jullie onder iedere opstelvoet een kleurige sticker plakken. De bloemenchips moeten jullie uit het gestante bordje drukken.

Voor het begin van het spel, leggen jullie het spelplan, dat jullie nog samenstellen, in het midden van de tafel. Dat is nu de weide waarop de heerlijke bloemen groeien. Zet nu de koeien op de speelvelen. Eén veld blijft daarbij vrij.

De bloemenchips worden rond het spelplan gelegd met de bloemenplaatjes naar boven. Eén chip wordt omgekeerd.

NL

Het begint!

Wie het beste als een koe kan loeien mag beginnen. Daarna wordt in de richting van de wijzers van de klok verder gespeeld.

Wanneer je aan de beurt bent, moet je een koe, die je uitkiest opnemen, zodat alle spelers en jij natuurlijk ook kunnen zien, welke kleur de koe heeft. Daarna plaats je de koe op het vrije veld.

Wanneer de koe niet dezelfde kleur heeft als de omgekeerde chip, dan heeft de volgende speler een kans, met de juiste koe het speelveld te wisselen. Wanneer de koe dezelfde kleur heeft als de omgekeerde chip, dan mag je de chip voor u neerleggen. Nu keer je een willekeurige chip om. Dan plaats je de koe, waarvan je denkt, dat zij dezelfde kleur heeft als de chip op het nu vrijgekomen veld. Ook hier moeten alle spelers de kleur hebben gezien.

Heb je weer het geluk, dat je de juiste koe hebt verplaatst, dan mag je ook deze chip behouden. De speler mag zolang, zoals beschreven, doorspelen, tot de "verkeerde" koe op het vrije speelveld wordt gezet.

Alle heeft een einde

Wanneer alle bloemen aan de spelers zijn verdeeld, is het spel gespeeld. Iedereen telt nu hoeveel bloemen hij kon verzamelen. De speler met de meeste bloemen is de winnaar! Smakelijk eten en hartelijk gefeliciteerd!

INSTRUCTION

La danse de la prairie

Un jeu de mémoire amusant

Contenu:

1 plan de jeu

8 pions avec pied et autocollants

24 jetons fleurs (avec un face colorée et une face fleur)

Toutes les vaches se ressemblent. Mais en regardant sous leur pattes, on se rend compte qu'elles ont toutes une couleur différente à cet endroit là. Pour gagner à ce jeu, tu dois retenir la place de chaque vache. Et pour que le jeu ne soit pas trop facile, les vaches changent sans arrêt de place. Qui se souvient où est quelle vache?

But du jeu:

Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre possible de fleurs (jetons). Les vaches adorent les fleurs. Et le joueur qui a le plus grand nombre de fleurs à la fin du jeu a gagné.

Préparation:

Avant de jouer pour la première fois, il faut coller les autocollants sous les pieds des pions.

Détacher les jetons fleurs de leur support.

Avant de commencer, rassembler les morceaux du plan de jeu et le placer au milieu de la table. C'est une magnifique prairie de fleurs. Placer les vaches sur les cases. Une case reste libre.

Mettre les jetons sur la table autour du plan de jeu avec la face fleur vers le haut. Retourner un jeton.

F

On y va!

Celui qui imite le mieux le meuglement de la vache commence. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est ton tour, tu choisis une vache que tu soulèves pour que tous les joueurs (et toi aussi!) puissent voir la couleur sous le pied. Tu la reposes ensuite sur la case libre. Si la vache n'a pas la couleur du pion retourné, le joueur suivant peut tenter sa chance avec une autre vache. Si la vache a la même couleur que le jeton, tu peux prendre le jeton. Tu retournes ensuite un autre jeton de ton choix et tu déplaces la vache dont tu penses qu'elle a la couleur du jeton retourné sur la case vide. Tous les joueurs doivent voir la couleur du pied de la vache.

Si tu as la chance de retourner la bonne vache, tu peux à nouveau prendre le jeton. Tu peux continuer à jouer jusqu'à ce que tu déplaces la "mauvaise" vache.

La fin du jeu

Lorsqu'il n'y a plus de jetons au milieu de la table, le jeu est terminé. Chaque joueur compte ses fleurs. Le joueur avec le plus grand nombre de fleurs a gagné Félicitations!