



Vanaf 6 jaar



4 spelers



Inhoud: 16 kaarten, 16 kartonnen voorwerpen, 2 blinddoeken.



Doel van het spel: het team zijn dat de meeste partijen wint.

Vorbereiding van het spel: de spelers stellen teams van 2 spelers samen.

In elk team wordt een 'arm' en een 'gids' aangewezen. De 'armen' doen elk een blinddoek voor. De gidsen gaan voor hun teamgenoot staan en leggen de 16 kartonnen voorwerpen verspreid op de tafel.



Spelregels:

elke 'gids' trekt 5 kaarten uit de stapel van 16: dit zijn de voorwerpen die de 'armen' moeten pakken. Bij het startsignaal strekken de 'armen' een arm voor zich uit en laten zich door hun teamgenoot leiden. Volgens de aanwijzingen verplaatsen ze hun arm boven de voorwerpen en pakken deze.

Als ze het verkeerde voorwerp gepakt hebben, moeten ze dit terugleggen. De eerst 'arm' die de 5 voorwerpen van zijn gids heeft gepakt en opzigelegd, heeft gewonnen. Zijn team wint de partij.

Vervolgens wordt elke 'arm' een 'gids' en omgekeerd.

De voorwerpen worden weer op tafel gelegd, de kaarten worden verzameld en geschud en zo voort.

Einde van het spel: het eerste team dat 5 partijen heeft gewonnen, wint het spel.

F Règles du jeu

★ ★ QUICK COVIC ★



Dès 6 ans



4 joueurs



Contenu : 16 cartes, 16 objets en carton, 2 bandeaux pour les yeux.



But du jeu : Être l'équipe qui remporte le plus de manches.

Préparation du jeu : Les joueurs constituent des équipes de 2 joueurs.

Dans chaque équipe, on désigne un «bras», et un guide. Les «bras» mettent chacun un bandeau sur les yeux. Les guides se placent en face de leur coéquipier, et étalent les 16 objets en carton au centre de la table.



Règle du jeu :

Les guides piochent chacun 5 cartes dans la pile de 16 : ce sont les objets que les «bras» devront attrapper. Au top départ, les «bras» étendent un bras devant eux, et se laissent guider simultanément par leur coéquipier

En suivant les indications, ils déplacent leur bras au dessus des objets et se saisissent des objets.

S'ils ont saisi le mauvais objet, ils doivent le rejeter. Le premier «bras» à avoir pris et écarté les 5 objets de son guide a gagné. Son équipe remporte la manche.

Puis les «bras» deviennent les guides et inversement.

On remet les objets au centre et les cartes sont réunies et mélangées, et ainsi de suite.

Fin de la partie : La première équipe à avoir remporté 5 manches a gagné.