

Hallo! Mijn naam is **Little Amigo** en ik zal je uitleggen hoe je dit spel speelt. Veel plezier!



Kussengevecht

een spel van Liesbeth Bos

Spelers: 2 tot 4

Leeftijd: vanaf 4 jaar

Duur: ongeveer 15 minuten

INHOUD

16 kussens, 4 per kleur



12 figuren, 3 per kleur

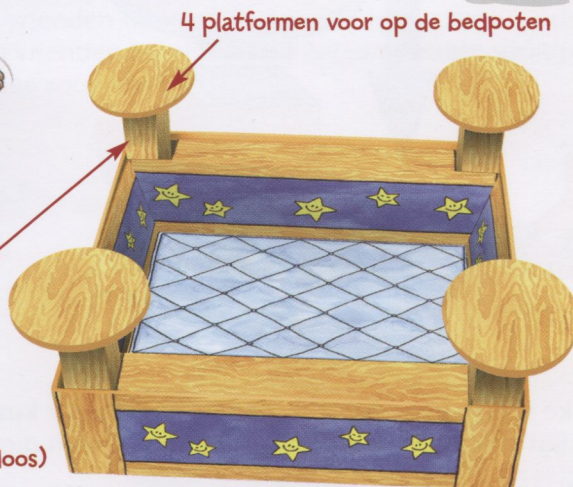


4 wipplanken



4 bedpoten

1 bed
(bodem van de doos)



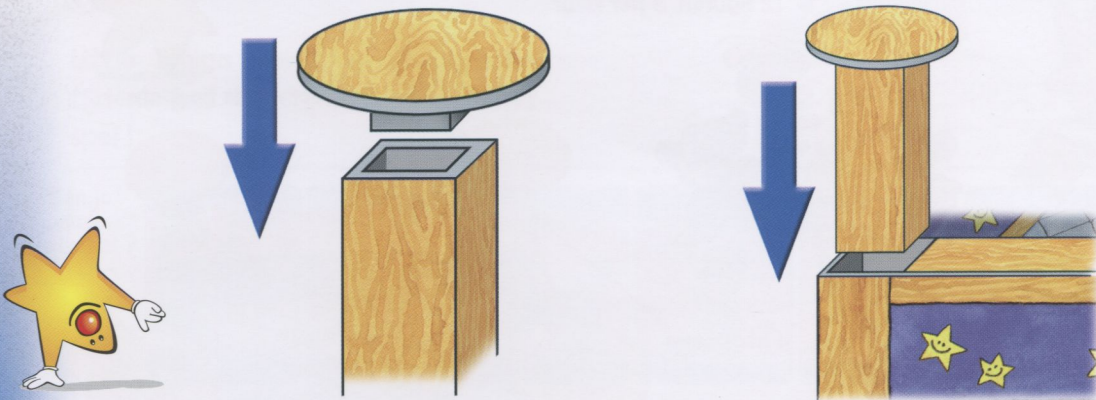
DOEL VAN HET SPEL

De knuffels hebben het huis helemaal voor zichzelf! Niemand is thuis om op hen te letten. Dit is natuurlijk de ideale gelegenheid om een kussengevecht te houden op het grote bed. Teddy, Muisje, Zwijntje en meneer Konijn kruipen op de poten van het bed en gooien kussens naar elkaar.

In dit spel probeer je kussens op het bed te schieten met de wipplank. Als één van je kussens op het bed belandt, mag je één van je figuren op een poot van het bed plaatsen. Maar pas op! Eénmaal je op een poot van het bed staat, ben je een doelwit voor alle andere spelers. Wie als eerste al zijn kussens op het bed schiet, wint het spel en krijgt de titel van beste kussenvechter!

VOORBEREIDING

De bodem van de doos stelt het bed voor. Plaats een rond platform op elke poot van het bed. Zet in elke hoek van het bed een poot zoals in de afbeelding. Plaats dan het bed in het midden van de tafel zodat alle spelers er makkelijk bij kunnen.



Elke speler kiest een kleur en neemt de vier kussens en drie figuren in diezelfde kleur. Elke speler krijgt ook een wipplank. De spelmaterialen die je niet nodig hebt, leg je aan de kant.



Plaats de figuren en de kussens voor je en stel je wiplank op voor het bed.

Voorbeeld: Zo ziet het spel eruit als je het met vier speelt.

SPELVERLOOP

De jongste speler begint en daarna gaat het spel verder in de richting van de klok. Als het jouw beurt is, leg je één van je kussens op de wiplank en probeer je dit op het bed te schieten.

Als je kussen op het bed belandt, mag je één van je figuren op een bedpoot naar keuze zetten.

Voorbeeld: Teddy is erin geslaagd om een kussen op het bed te schieten. Hij plaatst dus één van zijn figuren op een bedpoot.



Als je een tweede of derde kussen op het bed schiet, mag je jouw tweede en derde figuur op de poten van het bed plaatsn.

Er mogen meerdere figuren op dezelfde bedpoot staan, zelfs al hebben ze een andere kleur.

Voorbeeld: Er liggen twee kussens van Teddy op het bed; hij heeft dus twee figuren op de poten van het bed staan. Zwijntje heeft drie kussens op het bed geschoten, wat betekent dat al haar figuren op de poten van het bed staan.

Als je een kussen naast het bed schiet, neem je het gewoon terug. Je mag dan geen figuur op een poot van het bed plaatsn.

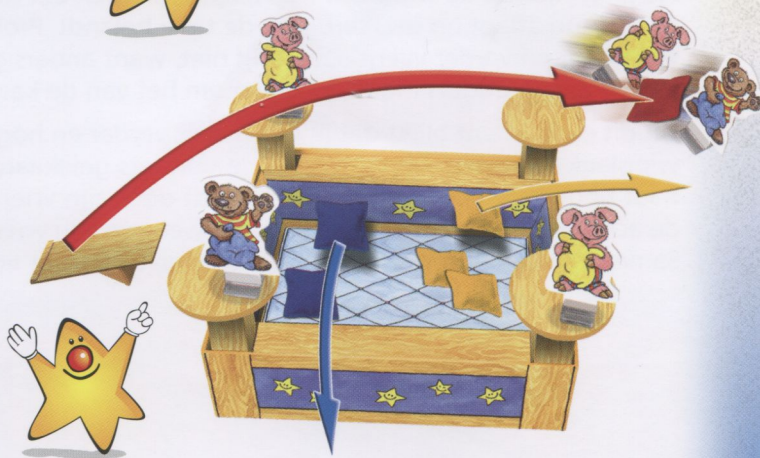
Per ronde mag je één keer proberen, daarna is de volgende speler aan de beurt.



RAAK!

Het kan gebeuren dat je een figuur van de poten van het bed schiet. Als dat gebeurt, neemt de eigenaar deze figuur terug én deze neemt ook nog een kussen weg van het bed en legt dat kussen voor zich.

Voorbeeld: Muisje raakt met haar rode kussen twee figuren en duwt die van de poot van het bed. Zwijntje en Teddy nemen hun figuren die van de bedpoot gevallen zijn alsook één van hun kussens op het bed en plaatsn deze voor zich.



EINDE VAN HET SPEL

Als je erin slaagt om je vierde kussen op het bed te schieten zonder één van je eigen figuren van een bedpoot te schieten, zit het spel erop en ben je gewonnen! Tot het volgende partijtje draag jij de titel van «Beste Kussenvechter».

Heb je je tijdens het spelen afgevraagd hoe een wipplank werkt?



Tijdens een partijtje 'Kussengevecht' zal je gemerkt hebben dat de kussens niet altijd even ver vliegen. Soms vallen ze voor het bed neer, en soms vliegen ze erover om dan op de andere kant van de tafel te belanden. Enkel wanneer alles perfect gaat, zullen ze in een mooie boog vliegen en op het bed terecht komen. Weet je hoe dat komt?

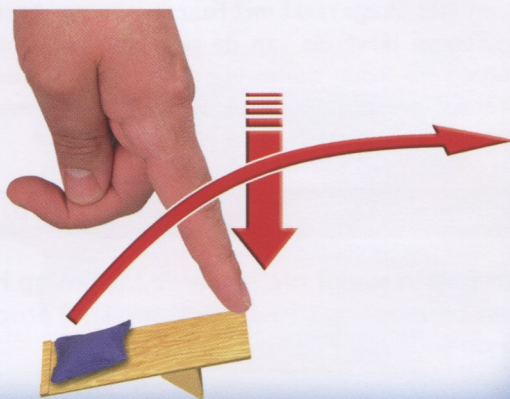
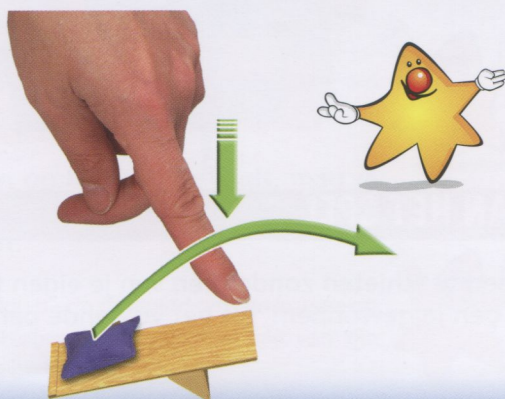
Laten we even experimenteren met de wipplank en een kussen.

Experiment nr. 1: Meer of minder kracht zetten

Eerst willen we te weten komen hoe ver het kussen vliegt als we meer of minder kracht op de wipplank zetten. Leg het kussen altijd op het uiteinde van het langste deel van de wipplank.

Als je lichtjes op de wipplank duwt, zal je merken dat het kussen in een kleine boog slechts een kleine afstand aflegt en snel terug op de tafel belandt. Probeer nu wat harder te duwen zodat het kussen hoger en verder vliegt. Overdrijf niet, want anders ga je het kussen achter de zetel moeten zoeken of aan je ouders moeten vragen om het van de kast te halen.

Uit dit experiment blijkt dat je de kussens verder en hoger kan laten vliegen door meer kracht op de wipplank te zetten. Misschien heb je ooit iets gelijkaardigs gezien in een circus, wanneer een acrobaat hoog in de lucht gelanceerd wordt door zijn vrienden door middel van een wipplank. Indien de acrobaat hoger wil vliegen, kan hij twee van zijn vrienden tegelijk op de wipplank laten springen. Samen zijn ze immers zwaarder en kunnen ze harder «duwen»!



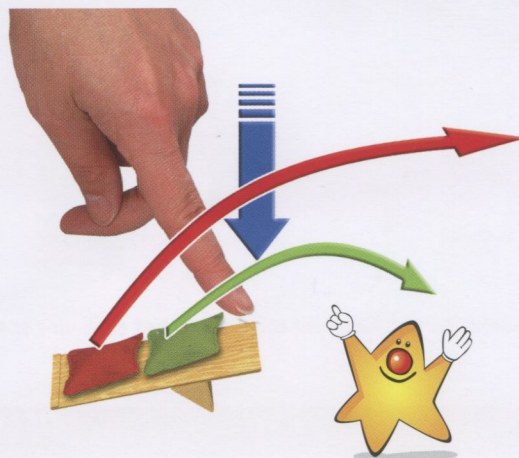
Experiment nr. 2: Het kussen op verschillende plaatsen op de wipplank leggen

Nu willen we kijken of het kussen anders vliegt als je het niet op het uiteinde van de wipplank legt. Voor dit experiment leg je het kussen telkens een beetje verder van het uiteinde en dichterbij het midden van de wipplank vooraleer je het lanceert. Hierbij is het erg belangrijk dat je probeert elke keer evenveel kracht op de wipplank uit te oefenen!

Wat gebeurt er? Hoe dichterbij het midden komt, hoe lager en korter de boog wordt.

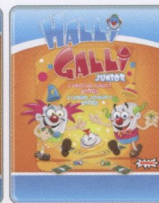
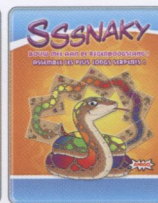
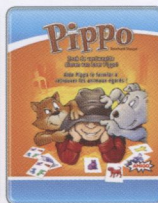
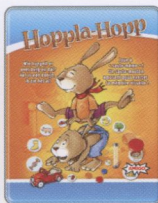
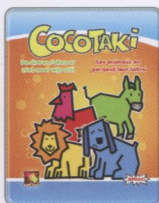
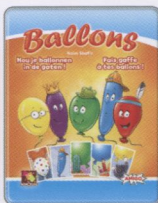
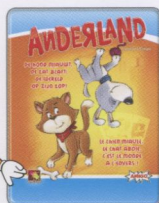
Dit is heel eenvoudig te verklaren: als je een kussen helemaal op het uiteinde van de wipplank legt, verzamelt het meer kracht en vliegt het veel verder. Als je het dichterbij het midden legt en evenveel kracht op de wipplank uitoefent, verzamelt het minder kracht en belandt het veel sneller terug op de tafel.

Als je ervoor wil zorgen dat de kussens in dit experiment dezelfde afstand afleggen, moet je harder op de wipplank drukken naarmate het kussen dichterbij het midden van de wipplank ligt.



Little Amigo wenst je veel plezier tijdens het experimenteren en het spel!

Ken je deze spellen al?



Alles over deze spellen vind je op www.asmodee.com

U heeft een spel van hoge kwaliteit gekocht. Indien u toch nog klachten heeft, gelieve ons dan rechtstreeks te contacteren.

Heeft u nog vragen? We helpen u graag:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



Salut ! Je suis Little Amigo, et je vais t'expliquer comment jouer à ce jeu. Bon amusement !



Bataille d'oreillers

De Liesbeth Bos

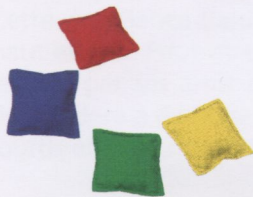
Joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 4 ans

Durée : environ 15 minutes

MATÉRIEL :

16 oreillers, 4 par couleur



12 figurines, 3 par couleur



4 bascules



4 colonnes de lit

1 lit (le fond de la boîte)



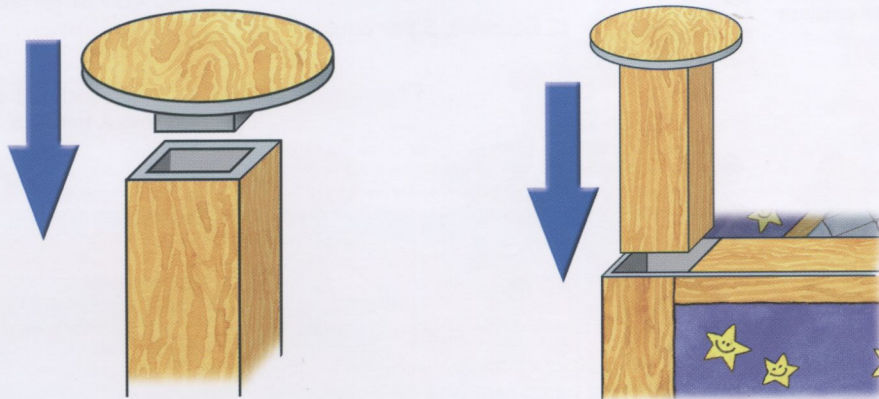
PRINCIPE DU JEU

Il n'y a personne à la maison et les peluches en profitent pour faire la fête ! C'est l'occasion rêvée de faire une bataille d'oreillers sur le grand lit : Nounours, Souricette, Porcinet et Lapinou grimpent sur les colonnes de lit et se lancent des oreillers tout doux.

Le jeu consiste à lancer tes oreillers sur le lit à l'aide de la bascule. Dès qu'un de tes oreillers atterrit sur le lit, tu peux placer une de tes figurines sur une colonne de lit. Mais attention ! Une fois que tu es sur la colonne de lit, tu deviens une cible pour tous les autres joueurs. Le premier à avoir envoyé tous ses oreillers sur le lit remporte la partie et le titre de meilleur lanceur d'oreillers !

MISE EN PLACE

Le fond de la boîte représente le lit. Fixe une plateforme sur chaque colonne de lit. Place ensuite les colonnes de lit aux quatre coins du lit, comme sur l'illustration. Le lit doit être placé au centre de la table, à la portée de tous les joueurs.



Les joueurs choisissent chacun une couleur et prennent les quatre oreillers et les trois figurines de cette couleur. Chaque joueur reçoit également une bascule. Mets de côté tout le matériel dont tu n'auras pas besoin.



Place tes figurines et tes oreillers devant toi et mets ta bascule en position devant le lit.

Exemple : voici comment se présente le jeu s'il y a quatre joueurs.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence la partie, ensuite les autres jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est ton tour de jouer, place l'un de tes oreillers sur la bascule et essaye de l'envoyer sur le lit.

Si ton oreiller atterrit sur le lit, tu peux placer une de tes figurines sur la colonne de lit de ton choix.

Exemple : Nounours a réussi à lancer l'un de ses oreillers sur le lit. Il place une de ses figurines sur une colonne de lit.



Si tu arrives à lancer un deuxième ou un troisième oreiller sur le lit, tu peux placer une deuxième ou une troisième figurine sur une colonne de lit.

Il peut y avoir plusieurs figurines sur une même colonne de lit, même si elles appartiennent à différents joueurs.

Exemple : Nounours a envoyé deux oreillers sur le lit ; il a donc placé deux figurines sur les colonnes de lit. Porcinet a déjà envoyé trois oreillers sur le lit ; ses trois figurines sont donc placées sur les colonnes de lit.

Lorsqu'un joueur rate le lit avec son oreiller, il reprend son oreiller et ne peut pas placer de figurine sur une colonne de lit.

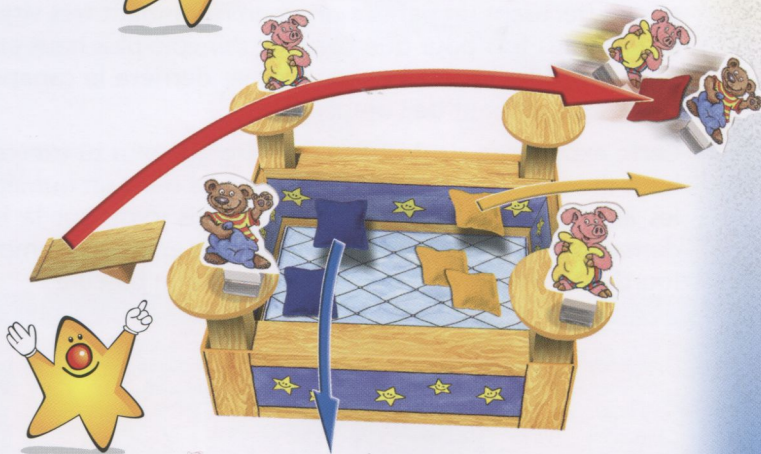
Tu n'as droit qu'à un seul essai par tour, ensuite c'est au tour du joueur suivant.



TOUCHE !

Souvent, tu toucheras l'une des figurines placées sur les colonnes de lit et tu la feras tomber. Dans ce cas, le joueur à qui appartient la figurine reprend sa figurine ainsi qu'un de ses oreillers qui se trouve sur le lit et les replace devant lui.

Exemple : Souricette fait tomber d'un seul coup deux figurines avec son oreiller rouge. Porcinet et Nounours reprennent chacun leur figurine qui est tombée ainsi qu'un oreiller et les replacent devant eux.



FIN DU JEU

Si tu parviens à lancer ton quatrième oreiller sur le lit sans faire tomber l'une de tes figurines des colonnes de lit, tu gagnes la partie ! Le jeu est terminé et tu remportes le titre de « Meilleur lanceur d'oreillers » jusqu'à la partie suivante.

**En jouant, t'es-tu demandé
comment fonctionne une bascule ?**



En jouant à « Bataille d'oreillers », tu as sûrement remarqué que les oreillers ne parcourent pas toujours la même distance. Parfois ils tombent avant d'avoir atteint le lit, et parfois ils survolent le lit pour atterrir à l'autre bout de la table. Ils n'effectuent un joli bond et n'atterrissent sur le lit que si l'envoi a été réalisé à la perfection. Sais-tu pourquoi ?

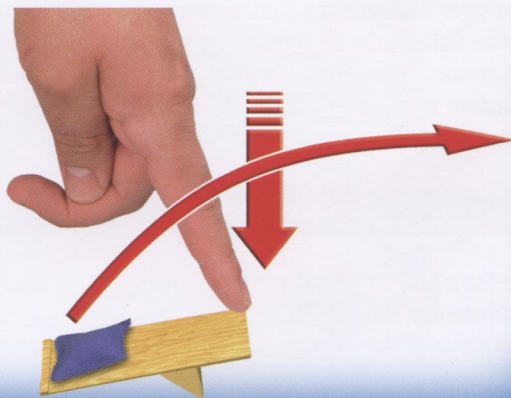
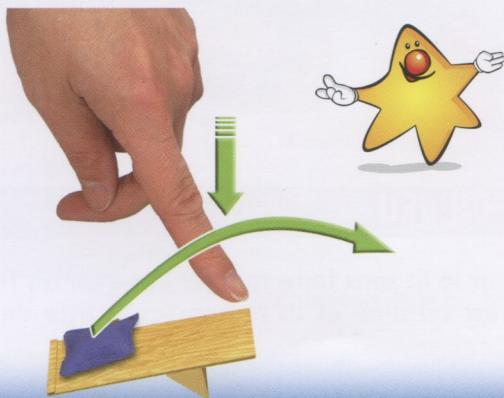
Faisons deux petites expériences à l'aide de la bascule et d'un oreiller.

Expérience n° 1 : Exercer plus ou moins de force sur la bascule

Commençons par observer la distance que parcourt l'oreiller lorsque nous appuyons sur la bascule avec plus ou moins de force. Veille à toujours placer l'oreiller sur l'extrémité de la partie la plus longue de la bascule.

Si tu appuies doucement sur la bascule, tu verras que l'oreiller ne parcourra qu'une distance très courte en effectuant un petit bond et en retombant très vite sur la table. Essaie maintenant en appuyant un peu plus fort pour que l'oreiller s'envole plus haut et plus loin. Mais n'appuie pas trop fort, sinon tu devras aller rechercher ton oreiller derrière le canapé ou demander à tes parents d'aller le récupérer tout en haut de l'étagère.

Cette expérience t'aide à comprendre que plus tu exerces de force sur la bascule, plus ton oreiller ira haut et loin. Peut-être as-tu déjà vu cela dans un numéro de cirque où un acrobate est envoyé dans les airs par ses amis qui sautent à pieds joints sur la bascule. Si l'acrobate veut aller plus haut, il demandera à deux de ses amis de sauter en même temps sur la bascule. Parce qu'à deux, ils sont plus lourds et exercent donc plus de force sur la bascule !



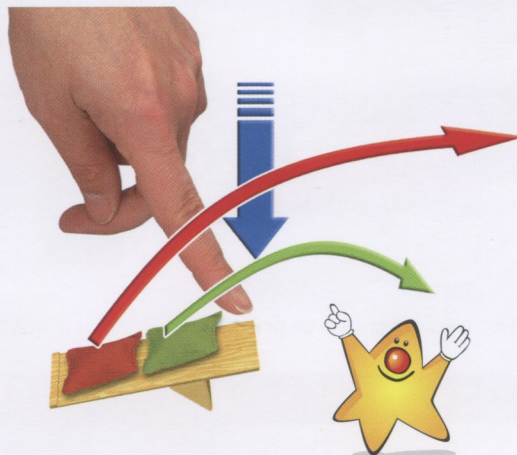
Expérience n° 2 : Placer l'oreiller à différents endroits sur la bascule

Voyons à présent si l'oreiller vole différemment selon l'endroit où il est placé sur la bascule. Pour réaliser cette expérience, déplace à chaque essai l'oreiller un peu plus vers le centre de la bascule. Attention, pour cette expérience, il est important d'essayer d'exercer la même pression sur la bascule à chaque essai !

Que se passe-t-il ? Plus l'oreiller est proche du centre de la bascule, moins il vole loin et haut !

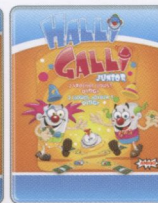
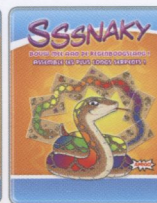
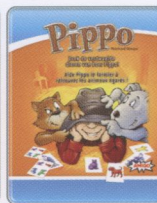
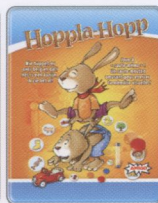
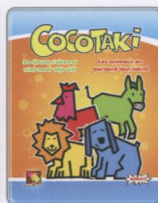
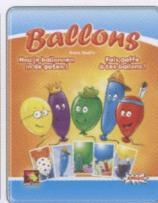
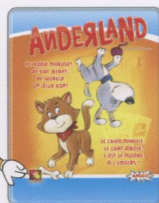
L'explication est très simple : lorsque l'oreiller est placé à l'extrémité de la bascule, l'impulsion est plus forte et il s'envole donc beaucoup plus loin. Mais si l'oreiller est placé plus au centre de la bascule et que tu l'envoies en exerçant la même pression, l'impulsion est moins forte et l'oreiller retombera plus vite sur la table.

Si tu veux qu'au cours de cette expérience les oreillers parcourent la même distance, il suffit d'exercer une pression un peu plus forte à chaque fois que tu déplaces ton oreiller un peu plus au centre de la bascule.



Little Amigo te souhaite un bon amusement !

Connais-tu
déjà
ces jeux ?



Découvre-les sur le site : www.asmodee.com



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach.
Vous avez acheté un jeu de qualité. Si vous souhaitez formuler une plainte, n'hésitez pas à nous contacter :
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de