

Animal Party

Ravensburger® spel nr. 23 177 5

Dobbelpret voor 2-6 spelers van 4-10 jaar

Licentie: Bar David Ltd., Auteur: Amanda Birkinshaw
Illustraties: Joachim Krause

Inhoud: 5 dobbelstenen met symbolen, 36 dierenkaarten

Dierendobbelen voor iedereen! Op de kaarten staan combinaties van dieren die je moet gooien om de kaarten te winnen. Dus, gooien met die dobbelstenen en veel geluk!

Doel van het spel is de combinaties van dieren op de kaarten te gooien en als eerste vier dierenkaarten te winnen.

Voor het dobbelen begint, schudden jullie de dierenkaarten en goed en worden ze met de beeldzijde naar beneden in het midden van de tafel gelegd. De bovenste kaart wordt omgedraaid en open naast de stapel gelegd. De dobbelstenen liggen er naast.

Zo wordt het spel gespeeld

De jongste speler begint. Daarna is zijn linker buurman aan de beurt en zo verder.

Als je aan de beurt bent, kijk je op de openliggende kaart welke dieren je gooien moet. Je kunt je ook aan de linker-rand van de kaart oriënteren.

Vervolgens gooi je **drie keer achter elkaar**. Bij de eerste worp gebruik je alle 5 de dobbelstenen. Na iedere worp vergelijk je de uitkomst van de worp met de combinatie op de openliggende kaart. Een dobbelsteen met een van de dieren uit de gevraagde combinatie leg je apart.

Als je na drie worpen alle gevraagde dieren apart hebt kunnen leggen, win je de kaart.

De volgende speler draait nu een nieuwe kaart om en begint met dobbelen. Ook hij moet in maximaal drie worpen en alle dieren die op de kaart staan proberen te gooien.

Als je de combinatie al in de eerste of de tweede worp hebt gegooid, krijg je de kaart en is deze beurt voorbij!

Heb je drie keer gegooid en je hebt nog niet alle dieren? In dit geval heeft de volgende speler kans om met drie pogingen de gevraagde dierencombinatie te voltooien. Hij moet dan wel verder gooien met de overgebleven dobbelstenen. De apart gelegde dobbelstenen blijven gewoon liggen.

De dobbelstenen worden net zo lang doorgegeven, tot een speler alle dieren op de kaart gegooid heeft. Deze speler wint de kaart.

Eind van het spel

Wie als eerste vier dierenkaarten heeft gewonnen, beëindigt het spel als de winnaar.

Een tip: eenvoudiger en sneller gaat het als je de kaarten met vijf dieren voor het spel begint uit de stapel verwijderd.

Animal Party

Jeu Ravensburger® No. 23 177 5

Jeu de dés pour 2 à 6 joueurs âgés de 4 à 10 ans

Licence : Bar David Ltd., Auteur : Amanda Birkinshaw
Illustrations : Joachim Krause

Contenu : 5 dés-symboles, 36 cartes-animaux

Lançons tous les dés-animaux ! Tentez de gagner les cartes aux combinaisons d'animaux en lançant les dés.
A vos dés ? lancez ! ...

Le but du jeu consiste à jeter les combinaisons d'animaux reprises sur les cartes pour tenter de récolter en premier 4 cartes-animaux.

Avant de jeter les dés, mélangez les cartes-animaux et déposez les faces cachées sur table. Retournez la première carte et déposez-la à côté de la pile face visible et juxtaposez-y les dés.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. Ensuite, c'est au tour de son voisin de gauche et ainsi de suite.

Quand c'est à votre tour de jouer, regardez bien la carte face visible et observez la combinaison d'animaux à jeter. Vous pouvez également vous orienter au moyen du bord extérieur gauche de la carte.

Ensuite vous lancez les dés **3 fois consécutivement**.

Au premier coup, vous utiliserez les 5 dés. Comparez la combinaison jetée à celle de la carte face visible. Les dés reprenant un des animaux de la combinaison à jeter seront mis de côté.

Si vous réussissez à mettre de côté tous les animaux requis au terme des 3 coups de dés, vous gagnez la carte. Le joueur suivant retourne une nouvelle carte et commence à lancer les dés. A lui de tenter de lancer la bonne combinaison endéans les 3 coups de dés.

Si vous réussissez à lancer la bonne combinaison en un ou deux coups de dés, la carte est à vous et le tour passe au suivant !

Vous avez lancé 3 fois sans succès ?

Dans ce cas, le tour passe au suivant qui tentera de lancer la bonne combinaison en 3 coups de dés. Il devra compléter votre partie et se contenter des dés restants. Les dés mis de côté par le précédent joueur restent de côté.

Les dés passeront de joueur à joueur jusqu'à ce que la bonne combinaison soit lancée. Le joueur réussissant ceci, gagne la carte.

Fin du jeu

Le joueur ayant récolté quatre cartes-animaux en premier, gagne la partie.

Astuce : pour simplifier et accélérer la partie, il suffit de retirer les cartes reprenant une combinaison de cinq animaux.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger