



5 +
jaar

2 - 6
spelers

15 +
minuten

NL



TRIVOLI

INHOUD

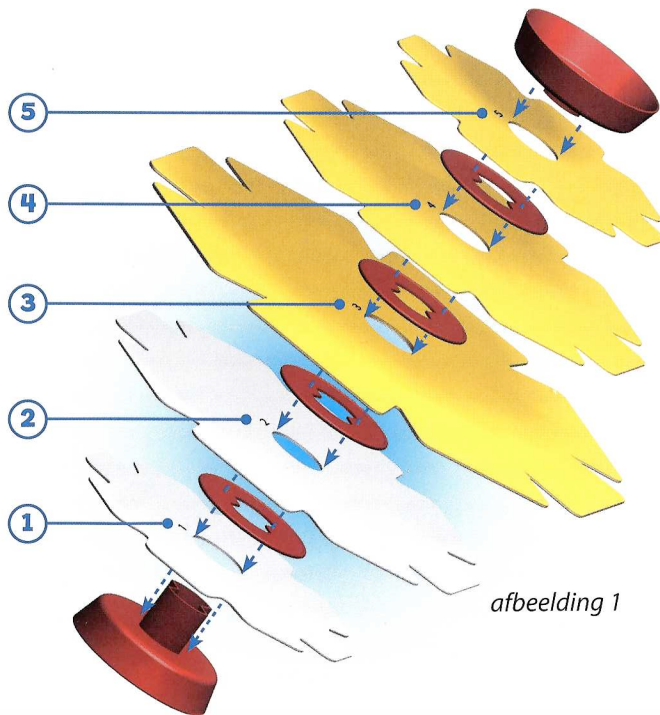
5 draaischijven, middenstuk, 2 x 8 plaatjesschijven, 13 Trivoli fiches, 1 Trivoli dobbelsteen

DOEL VAN HET SPEL

Tijdens je beurt, moet je proberen om jouw eigen, geheime afbeelding te maken door de drie draaischijven te combineren. De eerste speler die het lukt om zijn afbeelding te maken, krijgt een Trivoli fiche. De winnaar is degene die als eerste 3 Trivoli fiches heeft.

VOOR HET SPEL BEGINT

Als je dit spel voor het eerst gaat spelen, haal je de kartonnen stukken uit de frames. Zet de carroussel in elkaar zoals aangegeven in afbeelding 1. Zet het op tafel met de gewenste afbeeldingen naar boven. Als je de carroussel omdraait, kun je wisselen van afbeeldingen.



Doe de Trivoli fiches in het midden van de carroussel. De plaatjesschijven die overeenkomen met de afbeeldingen op de carroussel leg je op tafel met de afbeelding naar beneden (leg de overige plaatjes terug in de doos). De plaatjes worden geschud en iedereen pakt er één. Je kijkt op je plaatje zonder deze aan de anderen te laten zien. De ongebruikte plaatjes worden aan de kant gelegd zonder dat er gekeken wordt welke dat nog zijn.

Draai de carroussel rond en zorg ervoor dat alles aansluit.
Op dit punt, moet je er op letten dat er géén één plaatje helemaal compleet is.

HET SPEL BEGINT

De jongste speler begint. Let op: degene die begint mag niet meteen zijn afbeelding maken!

Tijdens jouw beurt mag je één van de draaischijven één plaats verder draaien. Het maakt niet uit welke kant dat op is, als het maar 1 plekje verder is. Als je eenmaal begonnen bent met draaien, mag je niet meer wisselen van draaischijf. **De volgende speler mag niet aan dezelfde draaischijf draaien als jij net hebt gedaan.**



Bijvoorbeeld:
Speler 1 draait aan de bovenste draaischijf.

Speler 2 moet nu een andere



Speler 3 mag nu niet de middelste draaischijf draaien, maar wel één van de overige twee.

EINDE VAN EEN RONDE

Op het moment dat een speler zijn plaatje compleet heeft op de carroussel moet hij "Trivoli" roepen en laat hij zijn plaatje zien (dit mag ook tijdens de beurt van iemand anders, als het plaatje maar compleet is). Deze speler pakt een Trivoli fiche om aan te geven dat hij deze ronde heeft gewonnen.

Nu worden alle 8 plaatjes weer door elkaar geschud en iedereen pakt een nieuw plaatje. De carroussel wordt weer door elkaar gedraaid zodat er geen compleet plaatje te zien is. De winnaar van de laatste ronde mag beginnen.

WINNAAR VAN HET SPEL

Degene die als eerste drie Trivoli fiches heeft, wint het spel! Als je wilt kun je natuurlijk ook een ander aantal afspreken.

HINT!

gebruik de Trivoli dobbelsteen om te onthouden welke schijf er niet gedraaid mag worden door de volgende speler

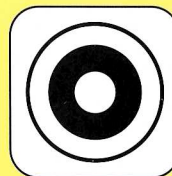
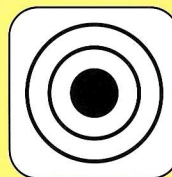
HINT!

Als je wilt dat een ronde sneller afgelopen is, kun je iedereen nog een plaatje geven (als je met 2 of 4 spelers speelt).

VARIATIES

Je kunt het spel ook op de volgende manieren spelen:

- 1) Speel het spel zoals boven beschreven, maar niemand pakt een plaatje. Degene die als eerste een compleet dier heeft, wint.
- 2) De speler die aan de beurt is, draait heel snel aan de schijf en hoopt dat hij ergens stopt zodat er een dier compleet is (als de schijf halverwege stopt, mag je het naar rechts of links verder draaien)
- 3) Gebruik de Trivoli dobbelsteen. De speler die aan de beurt is, probeert te voorspellen welke schijf de dobbelsteen aan geeft en rolt de dobbelsteen. Als je het goed hebt voorspelt, mag je de gekozen schijf net zover draaien als jij wilt. Als je het fout hebt, moet je de schijf die aangegeven wordt door de dobbelsteen (vet gedrukte rondje) één plek verder draaien. Hint: het is een goed idee om de schijf te voorspellen die een compleet plaatje kan maken.



Vervaardigd door: Nelostuote Oy Pori, Finland
Distributie: Selecta Spel en Hobby B.V. Barneveld, The Netherlands.

Tactic® is een merk gedeponeerd door Nelostuote Oy, Finland.
Alle rechten zijn voorbehouden. © 2010 Nelostuote Oy



WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar.
Bevat onderdelen waar kleine kinderen in kunnen stikken.



5 + 2 - 6 15 +
ans joueurs minutes

FR

TRIVOLI



CONTENU

5 niveaux de carrousel, 1 axe central, 2 x 8 disques illustrés, 13 marqueurs Trivoli, 1 dé de verrouillage

BUT DU JEU

Chaque joueur va essayer de reconstituer son animal mystère en utilisant les 3 niveaux du carrousel. Le premier qui réussit reçoit un marqueur Trivoli. Le gagnant sera celui qui le premier récupèrera 3 marqueurs Trivoli.

PREPARATION DU JEU

Avant de jouer, détachez délicatement les disques de leur support. Assemblez le carrousel comme illustré en 1. Placez-le devant les joueurs en choisissant la face du plateau avec lequel vous souhaitez jouer. En retournant le carrousel vous pourrez changer le côté du plateau en jouant avec d'autres illustrations.

Ajoutez les marqueurs Trivoli dans la coupelle au milieu du carrousel. Prenez les disques correspondant aux illustrations de la face choisie du carrousel et disposez-les faces cachées (mettez de côté les disques correspondant à l'autre face du carrousel). Mélangez les disques avec lesquels vous allez jouer; chaque joueur en prend un et le regarde sans révéler son animal mystère aux autres joueurs. Les disques non utilisés sont eux aussi mis de côté (on ne doit pas les regarder).

Faites tourner les trois niveaux du carrousel au hasard en vous assurant qu'aucun des animaux n'est reconstitué complètement pour commencer.

A VOUS DE JOUER

Le plus jeune joueur commence. Note : Il ne doit pas terminer de former complètement son animal au premier tour.

A votre tour de jeu, choisissez de faire tourner le niveau de votre choix en le déplaçant d'une case dans la direction souhaitée. Après avoir fait tourner un des niveaux, vous ne pouvez plus changer d'avis, et devez terminer votre déplacement. **Le joueur suivant ne peut faire tourner le niveau que vous venez de déplacer.**



Exemple:

Le joueur 1 a fait tourner le niveau supérieur.

Le joueur 2 doit alors faire tourner un autre niveau et il peut choisir



Le joueur 3 ne peut faire tourner le niveau du milieu maintenant.

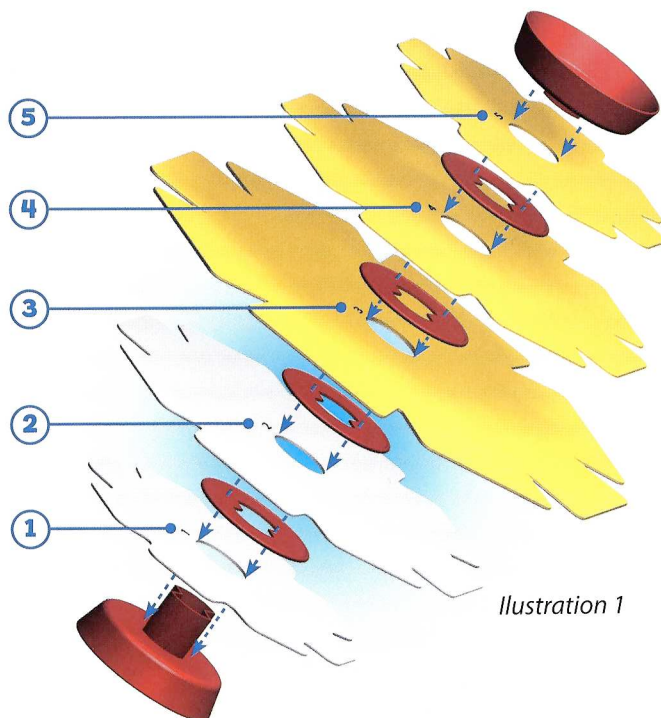


Illustration 1

FIN D'UNE PARTIE ET PARTIES SUIVANTES

Dès qu'un joueur a reconstitué son animal sur le plateau, il s'écrit "Trivoli"! Et montre son disque (cela peut très bien arriver au cours du tour d'un autre joueur). Le joueur prend alors un marqueur Trivoli pour indiquer qu'il a bien gagné un tour.

Une autre partie démarre, chaque joueur prend alors un nouveau disque (les huit disques sont utilisés pour ce tirage) ; les niveaux du carrousel sont toujours placés au hasard. Souvenez-vous, aucun animal ne doit être reconstitué à ce stade du jeu. Le gagnant du tour précédent démarre le tour suivant.

COMMENT GAGNER ?

Le joueur qui réussit à collecter trois marqueurs Trivoli gagne le jeu. Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer avec plus ou moins de marqueurs Trivoli.

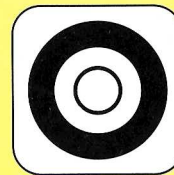
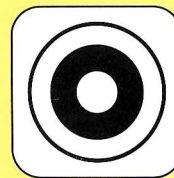
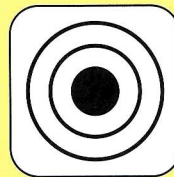
Utilisez
le dé de
verrouillage pour
vous rappeler le
niveau qui ne pourra
être déplacé par
l'adversaire
suivant.

A 2, 3 ou 4
joueurs, si vous
souhaitez terminer
plus vite la partie,
distribuez un autre
disque à chaque
joueur.

VARIANTES

Vous pouvez également jouer de plusieurs autres façons:

1. En jouant comme précisé auparavant mais sans disque. Le premier joueur qui réussit à former un animal gagne le tour.
2. Le joueur dont c'est le tour choisit de faire tourner un niveau, en espérant qu'il va s'arrêter de façon à former un animal (si le niveau s'arrête entre deux illustrations, il suffit de l'aligner sur la droite ou sur la gauche).
3. Utiliser le dé de verrouillage. Le joueur dont c'est le tour doit deviner quel niveau va indiquer le dé. S'il le découvre, il peut faire tourner le niveau d'autant de déplacements qu'il le souhaite. Si vous n'avez pas découvert le bon niveau, faites tourner le niveau indiqué par le dé d'un déplacement dans le sens des aiguilles d'une montre. Petit conseil d'ami... Essayez de deviner le niveau avec lequel vous reconstituerez votre animal mystère !



Fabrique par Nelostuote Oy Pori, Finlande
Distributeur: Tactic France S.A., ZA Coignières-Maurepas, 10/12 rue Marie Curie, 78310 Maurepas
Tactic® est une marque déposée par Nelostuote Oy, Finlande. © 2010 Nelostuote Oy



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.
Contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Garder l'adresse pour référence.