

STRUISVOGELS

Een spel voor 2-4 spelers.

Doel: Als eerste zes struisvogels in de juiste sleufjes van het "thuisnest" plaatsen.

Vorbereitung:

De 24 vogels worden met hun kop naar beneden in de sleuven in het midden van de doos gestoken (Er blijven sleuven leeg). Iedere speler krijgt een "thuisnest", d.w.z. één van de hoeken van de doos.

Het spel:

De eerste speler neemt een struisvogel uit het midden van de doos. Als deze struisvogel een snavel heeft van dezelfde kleur als de linkersleuf van het thuisnest van die speler, dan wordt de struisvogel in dat sleufje gestoken. Komt de kleur niet overeen, dan wordt de struisvogel teruggeplaatst in het midden van de doos, in een leeg sleufje naar keuze. De vogels moeten in de juiste volgorde, nl. van links naar rechts in de sleuven van het thuisnest komen, waarbij de kleur van de snavel steeds moet overeenkomen met de kleur van de sleuf.

Slaagt een speler erin een struisvogel in zijn nest te krijgen, dan mag hij nog een keer spelen: lukt het niet, dan is de speler links van hem aan de beurt.

Het spel gaat verder, totdat één der spelers er in geslaagd is zes struisvogels in de juiste volgorde in de sleuven van zijn thuisnest te plaatsen. Deze speler is de winnaar.

AUTRUCHES

Un jeu pour 2 à 4 joueurs.

But: être le premier à obtenir six autruches dans les fentes justes du «nid-domicile».

Préparation:

On met les 24 oiseaux dans les fentes du milieu de la boîte, les têtes en bas. (Quelques fentes restent vides).

Chaque joueur aura un «nid-domicile», c'est-à-dire l'un des coins de la boîte.

Le jeu:

Le premier joueur prend une autruche du milieu de la boîte. Si cette autruche a un bec de la même couleur que la fente de gauche du «nid-domicile» de ce joueur, celui-ci l'introduit dans cette fente. Si les couleurs ne correspondent pas, il remet l'autruche au milieu de la boîte, dans une fente vide au choix. Les oiseaux doivent occuper les fentes du nid-domicile dans l'ordre juste: de gauche à droite, la couleur du bec devant toujours correspondre avec celle de la fente.

Si un joueur réussit à obtenir une autruche dans son nid, il a le droit de jouer encore une fois; s'il n'y réussit pas, c'est à son voisin de gauche de jouer. Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des joueurs ait réussi à mettre six autruches, dans l'ordre, dans les fentes de son «nid-domicile». Ce joueur aura gagné.

KOPF HOCH!

Ein Spiel für 2-4 Teilnehmer.

Ziel: Als erster sechs Strauße in die richtigen Schlitz des 'Heimathnestes' zu setzen.

Vorbereitung:

Die 24 Vögel werden mit dem Kopf nach unten in die Schlitz in der Mitte des Kartons gesteckt. (sechs Schlitz bleiben leer.) Jeder Spieler bekommt ein 'Heimathnest', d.h. eine Ecke des Kartons.

Das Spiel:

Der erste Spieler nimmt einen Strauß aus der Mitte des Kartons. Wenn dieser Strauß einen Schnabel in gleicher Farbe hat wie der linke Schlitz des Heimathnestes dieses Spielers, wird der Strauß in diesen Schlitz gesteckt. Wenn die Farbe nicht Übereinstimmt, wird der Strauß in einen beliebigen leeren Schlitz in der Mitte des Kartons gesteckt. Die Vögel müssen in der richtigen Reihenfolge – von links nach rechts – in die Schlitz des Heimathnestes gesetzt werden, wobei die Farbe des Schnabels immer mit der Farbe des Schlitzes übereinstimmen muß.

Gelingt es einem Teilnehmer, einen Strauß in sein Nest zu setzen, darf er gleich noch einmal spielen; gelingt es ihm nicht, kommt der Spieler links von ihm an die Reihe.

Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis es einem der Spieler gelungen ist, sechs Strauße in richtiger Reihenfolge in die Schlitz seines Heimathnestes zu stecken, und damit ist er der Sieger.

OSTRICH

A game for 2-4 players.

Object: Be the first player to get six ostriches in their correct slots in the 'home nest'.

Preparations:

The 24 birds are placed head downwards in the slots in the centre of the box (six slots are left empty).

Each player has a 'home nest', i.e. one of the corners of the box.

The Game:

The first player removes an ostrich from the centre of the box. If this ostrich has a beak which is the same colour as the left-hand slot in the player's home nest, the ostrich is placed in that slot. If the colour is not the same, the ostrich is put back in the centre of the box, in any one of the empty slots. The birds must be placed in the slots of the home nest in the correct order, viz. from left to right and the colour of the beak must correspond to the colour of the slot.

Once a player succeeds in getting an ostrich into his nest, he may have another turn; if he doesn't succeed, it is the turn of the player on his left. The game continues in this way until one of the players has got six ostriches in the slots of his home nest in the correct order. This player is the winner.
