

CANDY LAND

Pays de Cocagne

On peut jouer à 6 ce jeu au joyeuses couleurs, mais on peut être aussi moins nombreux.

On secoue bien les cartes, puis on les pose en tas avec les images tournées vers la table. Chaque joueur reçoit une mascotte. C'est le plus jeune joueur qui commence. Il retourne la carte du dessus et peut alors placer sa mascotte sur la première petite case, qui a la même couleur qui est indiquée sur la carte. Les autres joueurs font la même chose, quand c'est à eux de jouer.

Le gagnant est celui qui atteint le premier à la fin du chemin la petite maison de friandise. Il doit pour cela arriver avec sa mascotte sur la dernière case BLEUE, soit retourner une carte qui, si le chemin avait continué, l'aurait mené plus loin que la case bleue. Pour le voyage au travers de Pays de Cocagne on doit bien faire attention aux règles suivantes!

Le voyage commence à la flèche, qui se trouve au point de départ et se continue dans le sens des petites bornes kilométriques. Quand on a retourné une carte sur laquelle se trouvent deux petits carrés de couleur, le joueur peut alors sauter la prochaine case de même couleur et continuer jusqu'à la case suivante de même couleur.

Il est aussi possible, qu'on retourne une carte où au lieu d'un ou deux petits carrés de couleur, soit repré-

CANDY LAND

Luilekkerland

Je kunt dit leuke spel in vrolijke kleuren met z'n zessen spelen, maar het mogen er ook minder zijn. De kaartjes worden goed geschud en met de afbeeldingen naar beneden op een stapeltje op tafel gelegd. Iedere speler krijgt een mascotte. De jongste speler mag beginnen. Hij draait het bovenste kaartje om en mag nu zijn mascotte op het eerste vakje zetten dat dezelfde kleur heeft als op het kaartje staat aangegeven. De andere spelers doen, wanneer zij aan de beurt zijn, hetzelfde.

Winnaar is de speler die het eerste het snoephuisje aan het einde van de baan heeft bereikt. Hij dient daartoe met zijn mascotte op het laatste BLAUWE vakje terecht te komen, dan wel een kaart om te draaien die hem voorbij dit blauwe vakje zou hebben gevoerd indien de baan verder zou hebben doorgelopen.

Bij de reis door Luilekkerland dienen de volgende regels goed in acht te worden genomen!

De reis begint bij de pijl op de startplaats en ze verloopt in de richting van de kilometerpaaltjes. Wanneer een kaartje wordt omgedraaid waarop TWEE gekleurde vierkantjes voorkomen, mag de speler het eerstvolgende vakje van gelijke kleur overslaan en doorgaan naar het daaropvolgende vakje van dezelfde kleur.

senté une petite silhouette, comme le bonhomme de pain d'épices. Dans ce cas le joueur va directement avec sa mascotte à la case sur le chemin où est représentée la même silhouette. Il va toujours directement vers cette case, également quand il doit aller en arrière. Au tour suivant il part de cette case et suit alors naturellement de nouveau la direction des bornes kilométriques.

A l'arc en ciel et au col on a le droit de couper le chemin. Mais on a le droit de faire seulement cela, quand on est arrivé exactement à la case devant le barrage. Vous posez alors votre mascotte à la fin de l'arc en ciel ou du col et au tour suivant vous continuez votre voyage à partir de ce point.

Il se trouve sur la route deux pièges. Si un joueur tombe dans le premier piège, il ne peut continuer sa route, que quand il a retourné une carte BLEUE. Il ne peut être délivré du deuxième, que s'il a retourné une carte ROUGE. Et puis il y a encore le marais. Ici de nouveau il faut que quand c'est le tour du joueur, celui-ci retourne une carte bleue pour pouvoir poursuivre son voyage.

Il est permis qu'une même case soit occupée par plus d'un joueur. Si toutes les cartes sont employées avant que le jeu soit fini, alors on prend les cartes employées, on les secoue bien, on les pose en tas et on recommence à jouer.

Het is ook mogelijk dat een kaartje wordt gedraaid waarop, in plaats van een of twee gekleurde vierkantjes, een bepaalde figuur is afgebeeld, zoals het mannetje van peperkoek. In dat geval gaat de speler met zijn mascotte rechtstreeks naar het vakje op de baan waarin dezelfde figuur is afgebeeld. Hij gaat altijd rechtstreeks naar dat vakje toe, ook wanneer hij daarbij achteruit moet reizen. Bij de volgende beurt vertrekt hij bij dat vakje en volgt nu natuurlijk weer de richting van de kilometerpaaltjes.

Bij de regenboog en de bergpas mag de weg worden afgesneden. Dit mag je echter alleen, wanneer je precies in het vakje vóór die afsnijdingen bent uitgekomen. Je zet je mascotte dan aan het einde van de regenboog of bergpas neer en bij je volgende beurt zet je je reis vanaf dat punt voort.

De baan bevat twee valstrikken. Komt een speler in de eerste valstrik terecht, dan mag hij zijn reis pas vervolgen wanneer hij een BLAUW kaartje heeft gedraaid. Uit de tweede valstrik kan hij slechts worden verlost indien hij een ROOD kaartje heeft omgekeerd. En dan is er nog het moeras. Hier geldt weer dat de speler, wanneer hij aan de beurt is, een BLAUW kaartje moet hebben gedraaid om zijn reis te kunnen vervolgen.

Het is toegestaan dat hetzelfde vakje door meer dan één speler wordt bezet. Zijn alle kaartjes gebruikt voordat het spel uit is, dan worden de afgelegde kaartjes geschud, omgekeerd op een stapeltje gelegd en opnieuw gebruikt.



Nr. 405

Hausemann & Hötte n.v.
Amsterdam

Copyright 1962 by Milton Bradley Company
Berne Copyright - Universal Copyright Convention