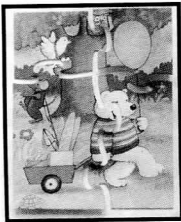


PICNIC

Voor 2-4 spelers vanaf 4 jaar

Inhoud: speelbord, speelkaartjes, 4 speelstukken, 4 puzzels in 4 verschillende kleuren, dobbelsteen, spelregels.



Op het speelbord zie je de dieren die alles klaar hebben gezet voor de PICNIC.

Ze wachten op de ijsbeer die het brood komt brengen.

De spelers proberen in dit spel een puzzel samen te stellen die eenmaal op het bord neergelegd, de illustratie afmaakt.

Het doel van dit spel is om als eerste de 4 puzzelstukjes in jouw kleur te verzamelen, je puzzel op het bord neer te leggen en daarmee de illustratie af te maken.

Voordat je begint:

Schud de 12 speelkaartjes en leg ze met de blauwe kant naar boven op de 12 blauwe velden op het speelbord. De 10 velden met de kop van de ijsbeer blijven leeg.

Iedere speler kiest een houten speelsteen en legt deze, met het lachende beertje naar boven, op het hoekveld met dezelfde kleur. Dit is het startpunt.

Maak de puzzelstukjes los en leg ze, per kleur, naast het speelbord. Dit is de pot.

Als je naar de achterkant kijkt zie je dat iedere speler een puzzel heeft in zijn speelkleur. De jongste speler mag beginnen. Daarna de speler links van hem en zo speel je verder.

Je gebruikt net zoveel puzzels en speelstenen als er spelers zijn. De rest van het materiaal bewaar je in de doos.

Het spel:

Als je aan de beurt bent, gooi je met de dobbelsteen en verplaats je jouw speelsteen net zoveel speelvelden vooruit in de richting van de wijzers van de klok.

De gekleurde hoekvelden tellen ook mee! Als je de aanwijzingen hebt opgevolgd is je beurt voorbij!

Het veld waarop je uitkomt kan het volgende betekenen:

Een speelveld zonder een kaartje:



1. Een veld met een lachend of huilend beertje.

Als je hierop terecht komt moet de bovenkant van jouw speelsteen gelijk zijn aan de illustratie op het speelveld. Als dat niet zo is, draai je steen dan om.

2. Een gekleurd hoekveld. Kom je op je eigen hoekveld dan mag je een puzzelstuk naar keuze van je eigen kleur uit de pot pakken. Kom je op het hoekveld van een andere speler, dan mag je van hem een puzzelstuk naar keuze afpakken. Speel je met minder dan 4 spelers en deze kleur doet niet mee in het spel, dan gebeurt er niets.

Een speelveld met een kaartje:



1. Als op jouw speelsteen het lachende beertje te zien is, dan draai je dit kaartje om. Het deel van de puzzel dat op het kaartje te zien is, mag je in je eigen kleur van tafel pakken en voor je neerleggen. Draai hierna het kaartje weer terug op zijn plaats.



2. Als op jouw speelstuk het huilende beertje te zien is, dan moet jij raden welk deel van de puzzel achter op dit kaartje staat.

Draai het hierna om en laat het de andere spelers zien. Heb je het goed?

Draai het kaartje terug en pak het puzzelstuk in je eigen kleur.

Heb je het fout? Pech, draai het kaartje terug.

Het kan gebeuren dat je een puzzelstuk uit de pot mag pakken dat je al hebt. In dit geval pak je dit puzzelstuk uit de pot van een andere speler, dus met een andere achterkantkleur. Het kan ook gebeuren dat een puzzelstuk van jouw kleur niet meer in de pot zit. In dat geval mag je het afpakken van de speler die het in zijn bezit heeft.

De speler die zijn puzzel af heeft, loopt in zijn volgende beurt zo snel mogelijk naar zijn hoekveld terug. Je mag hierbij de kortste weg nemen! Vanaf jouw hoekveld tel je de rest van je worp door over de 2 gekleurde stippen naar het midden van het speelbord. Je hoeft niet precies uit te komen en dus je worp niet op te gebruiken. Het eindpunt is het speelveld zelf. Leg nu je puzzel op de open Picnic plek op het speelveld en je ziet dat de PICNIC kan beginnen nu jouw beertje met het brood is aangekomen. Hiermee ben jij de winnaar van het spel.

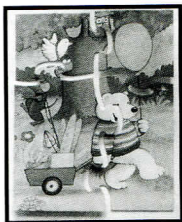
Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

PICNIC

För 2-4 deltagare från 4 års ålder

S

Innehåll: Spelplan, kort, 4 pjäser, 4 pussel i 4 olika färger, tärning och regler.



På spelplanen ser du att djuren är på utflykt och nästan är klara att börja äta. De väntar bara på att isbjörnen ska komma med brödet. I detta spel försöker alla deltagarna sätta ihop var sitt pussel som fullbordar illustrationen när det placeras på spelplanen. Den som först fått ihop 4 pusselbitar i sin egen färg och placerat dem på spelplanen så att illustrationen är färdig har vunnit!

Förberedelser:

- Blanda de 12 korten och lägg dem med den blå sidan uppåt på de 12 blå rutorna på spelplanen. De 10 rutorna med isbjörnshuvuden ska vara lediga.
- Alla väljer var sin träspelpjäsa och lägger den med sidan med den skrattande björnen uppåt, på motsvarande hörnruta i samma färg. Dessa är de olika startrutorna.
- Ta isär de olika pusslen och lägg bitarna vid sidan om spelplanen. Detta är högen. Det framgår av baksidan på bitarna att alla deltagarna har var sitt pussel i sin egen färg.