

ELECTRONIC

EZELTJE PRIK



Hoera, daar
is m'n staart!
Hoera, daar
is m'n staart!

De onnozele ezel is z'n
staart kwijt!

Wie geeft Onno z'n staart terug

Leeftijd: vanaf 4 jaar. 1 tot 4 spelers.

Inhoud: elektronische sprekende ezel, 4 hoefijzerfiches, 1 landschap decor, magnetische staart, hooizolder decor, scorekaart, hijsbalk, touwtje, spelregels.

Doel van het spel

Mik met de staart op de kont van de ezel en verzamel wortelpunten.
Heb jij als eerste 6 wortelpunten verzameld dan ben jij de winnaar



Electronic EZELTJE PRIK

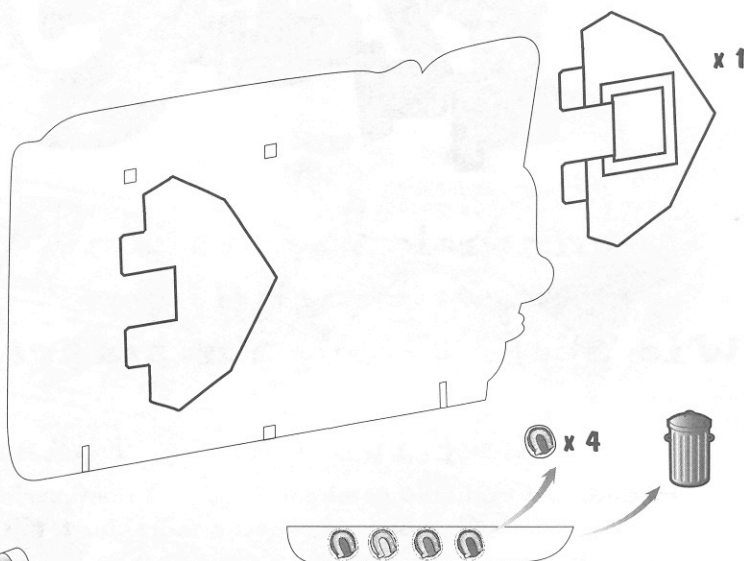
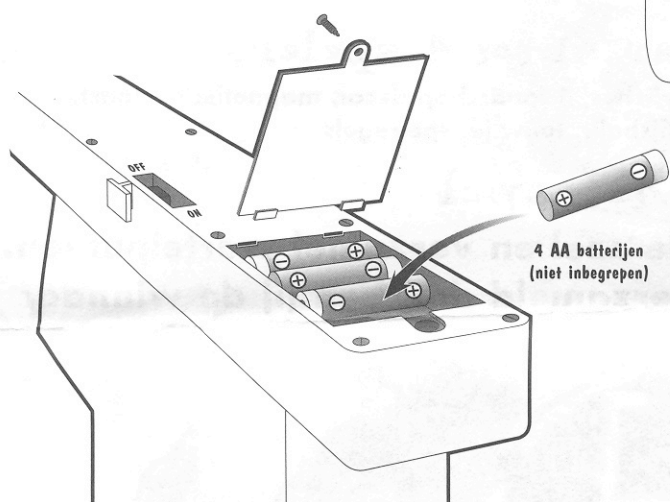


Speloverzicht

Onno de Ezel is een geinige, onnozele ezel die z'n staart is kwijtgeraakt! Jij kunt hem heel gelukkig maken door hem z'n staart terug te geven. Het enige wat je hoeft te doen, is hem op z'n kont te 'prikken'! Probeer hem precies in de roos te mikken! Klinkt als een makkie? Maar die draaikont van een ezel staat wel steeds met z'n kont te draaien en daagt je uit met z'n brutale commentaar... dus ik wens je veel succes!

Vorbereiding

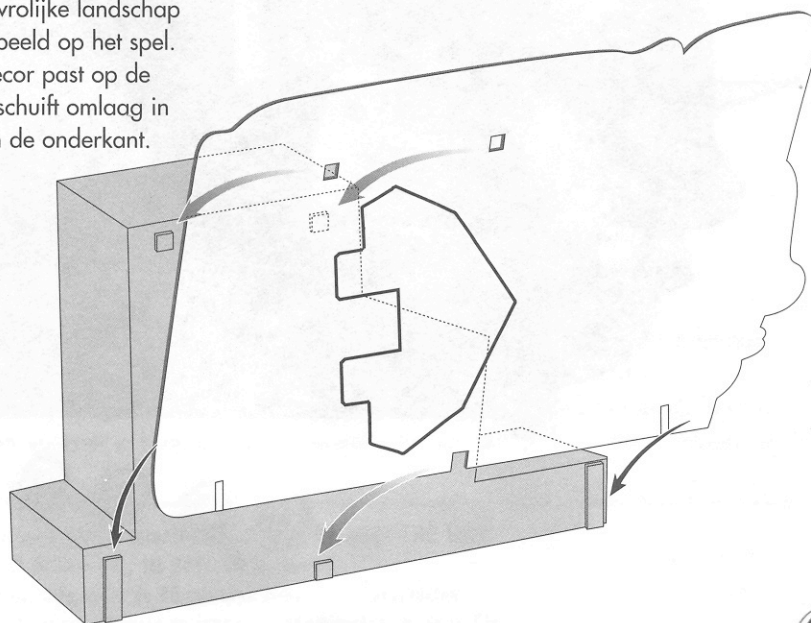
1/ Haal de Ezel en de andere spelonderdelen uit de doos. Maak de hoefijzerfiches voorzichtig los uit het karton. Leg de fiches, de scorekaart en de hooizolder zolang opzij.



TOEZICHT VOLWASSENE AANBEVOLEN

2/ Zet de "ON/OFF"-schakelaar onderop het spel op "OFF" (uit). Verwijder de schroef van het batterijencompartiment. Open het deksel en plaats vier AA alkaline batterijen (niet inbegrepen) – let op de positie van plus (+) en min (-). Controleer of de batterijen werken door de aan/uitschakelaar op "ON" (aan) te zetten. Nu moet de 'kont' van de ezel gaan draaien en de muziek speelt. Als het spel niet werkt, vervang je de batterijen en je test ze opnieuw. Als alles werkt zet je de schakelaar weer op "OFF". Sluit het deksel van het batterijencompartiment en draai de schroef aan.

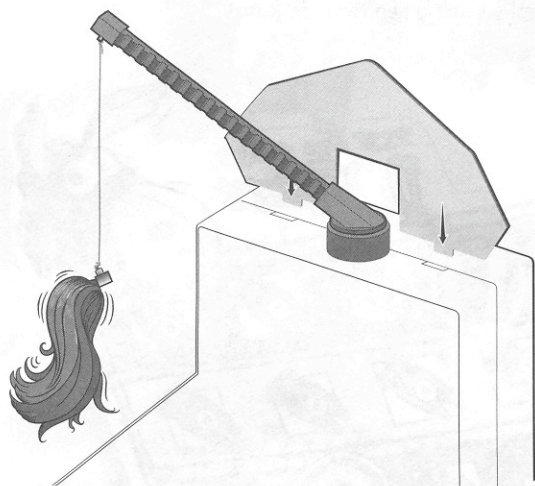
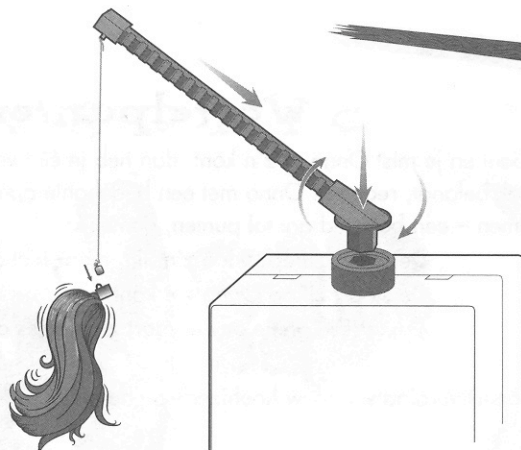
3/ Bevestig het vrolijke landschap decor zoals afgebeeld op het spel. Het landschap decor past op de twee haakjes en schuift omlaag in de 3 gleufjes aan de onderkant.



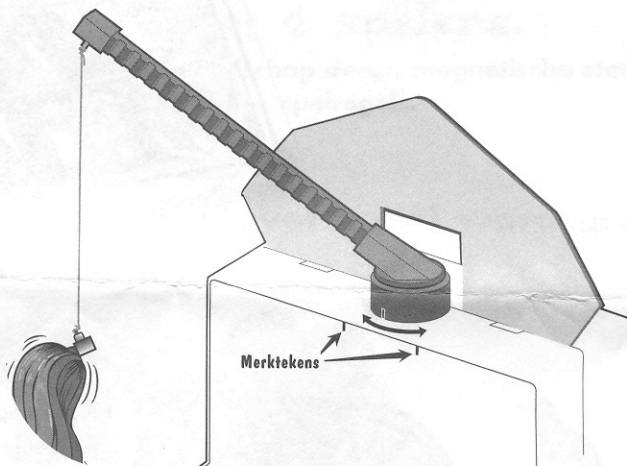
KOM OP MET
DIE STAART,
EN RRRRRAP EEN
BEETJE



- 4/ Zet de onderdelen van de hijsbalk voorzichtig bovenop de schuur. Let op, dit kan maar op één manier. Bevestig het oogje van de staart in het klemmetje aan het eind van het touwtje.



- 5/ Plaats de hooizolder over de hijsbalk en zet hem bovenop de schuur vast (zie afbeelding). Zet de ezel binnen handbereik van alle spelers. Zijn staart hangt aan de hijsbalk en de scorekaart plus hoefijzerfiches liggen naast het spel. Nu ben je bijna klaar om te spelen. (Zie de afbeelding op de voorkant van de spelregels).



- 6/ Controleer of de hijsbalk goed staat. Zet het spel aan, de schakelaar op 'ON'. De hijsbalk moet heen en weer draaien tussen de merktekens op het dak. Als de hijsbalk dit niet doet, houd je de balk terwijl hij beweegt bij het merktekentje totdat je "klik" hoort. Herhaal dit bij het andere merktekentje totdat de zwaibeweging helemaal goed is (zie afbeelding).

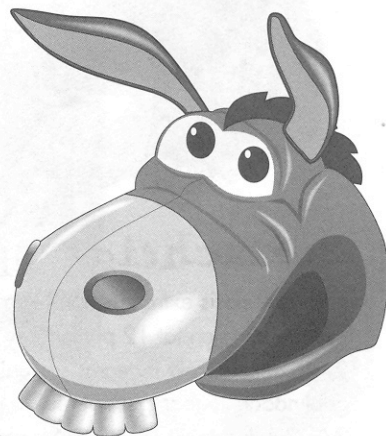
Het spel

De jongste speler mag altijd beginnen. Kies een gekleurd hoefijzerfiche en leg het naast de scorekaart. Nu moet je proberen wortelpunten te verdienen. Je krijgt namelijk wortels als beloning wanneer je Onno z'n staart eraan krijgt! Elke speler krijgt per beurt drie kansen om te proberen de staart aan de ezel te 'prikken'. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Zet Onno aan

Zodra je Onno aan zet (de schakelaar op "ON"), begint hij aan je hoofd te zeuren dat hij een staart wil. Als de ezel praat, draait hij zijn kop naar je toe. De hijsbalk beweegt ook om het allemaal een beetje moeilijker te maken. Trek de staart naar je toe en weg van de ezel z'n kont (ca. 15 tot 20 cm). Nu moet je het precies zo uitmikken dat je de staart loslaat en naar de ezel laat zwaaien op het moment dat hij volgens jou 'een voltreffer' kan maken. Als de staart 'in de roos' belandt, zingt Onno een liedje omdat hij zo blij is dat hij z'n staart terug heeft. Daarna vraagt hij je z'n staart weer te pakken, zodat je opnieuw kunt spelen. Wij laten Onno natuurlijk altijd eerst beleefd uitpraten en wachten totdat het muzikje is afgelopen voordat we het nog een keer proberen. Als de staart op een ander gedeelte van z'n kont of z'n lijf belandt, dan zal Onno je wel eens even vertellen hoe ver je eraast zat!

NEE, DAAR
MOET M'N
STAART NIET,
HIJ MOET OP
M'N KONT.



Wortelpunten scoren

Als je aan de beurt bent en je mist Onno of z'n kont, dan heb je één van je drie kansen verbruikt. Als de staart op Onno z'n lijf, billen of waar dan ook belandt, reageert Onno met een bijdehante opmerking en je scoort – afhankelijk van de plaats waar de staart terecht is gekomen – een bepaald aantal punten, namelijk:

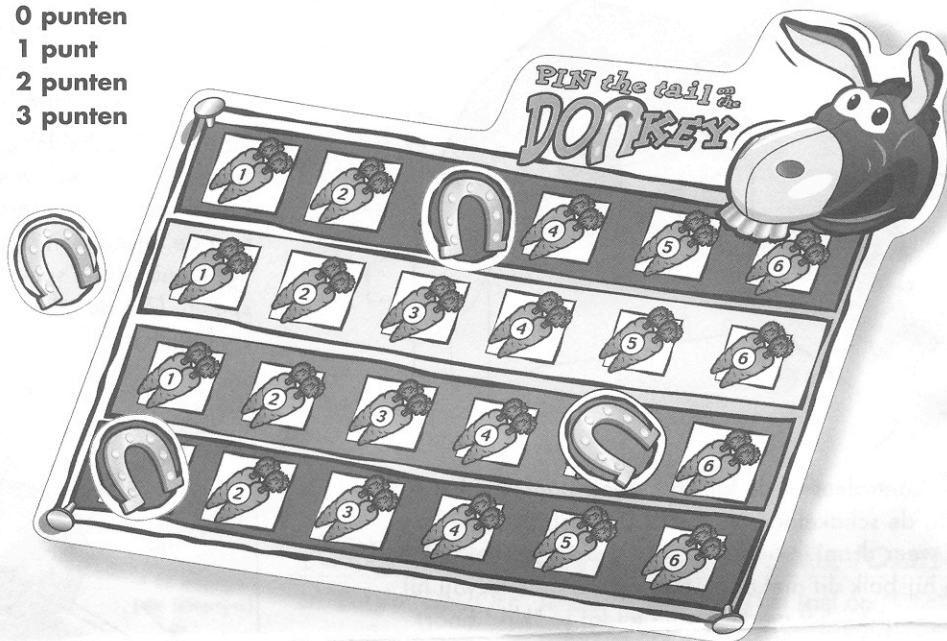
Lijf	De staart zit op Onno z'n lijf, maar niet op z'n kont! 0 wortelpunten
Kont	De staart zit op Onno z'n kont, maar niet 'in de roos'! 1 wortelpunt
In de roos	Jippie! Die goeie ouwe staart zit precies op z'n plek! 2 wortelpunten

Aan het eind van je beurt verplaats je jouw hoefijzerfiche het gescoorde aantal wortelpunten over de kaart.

Bijvoorbeeld:

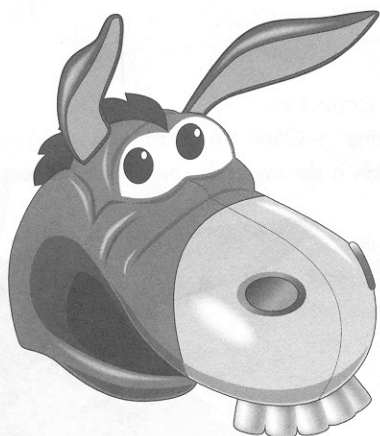
Gooi 1 – Mis	0 punten
Gooi 2 – Raakt de billen	1 punt
Gooi 3 – In de roos!	2 punten
Totaal	3 punten

Verplaats je fiche drie vakjes over jouw kleur balkje op de scorekaart.



De winnaar

Blijf doorspelen totdat een van de spelers 6 wortelpunten heeft. Bij gelijk spel (als twee spelers in dezelfde ronde de 6 punten bereiken), speel je één ronde extra om te kijken wie de uiteindelijke winnaar is.



HÉ, BEN JE
BLIND OF ZO?!

Ezelachtige spelvariaties

Voor een dosis extra speelpret kun je:

- 1/ Doorspelen tot 12 punten per spel
- 2/ Geblinddoekt in teams spelen! Verdeel de spelers in teams van ten minste twee spelers. De leden van een team geven hun geblinddoekte teamgenoot die aan de beurt is aanwijzingen om te zorgen dat de staart op de juiste plaats belandt.
- 3/ Geblinddoekt spelen! Dit is vooral dé manier om te zorgen dat volwassenen verliezen! In feite geeft de bewegende hijsbalk je genoeg informatie om (zelfs geblinddoekt) te weten wanneer je kunt scoren! (Wees wel extra voorzichtig als je geblinddoekt speelt).

Distributed under license from Character Games Ltd. © 2001 THE OBB

© Goliath BV, NL 8051 KR Hattem

Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen.

Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Made in China

Werkt op 4"AA"/1,5V LR6 batterijen, niet meegeleverd.

Electronic EZELTJE PRIK



Wortelpunten scoren

Als je aan de beurt bent en je mist Onno of z'n kont, dan heb je één van je drie kansen verbruikt. Als de staart op Onno z'n lijf, billen of waar dan ook belandt, reageert Onno met een bijdehante opmerking en je scoort – afhankelijk van de plaats waar de staart terecht is gekomen – een bepaald aantal punten, namelijk:

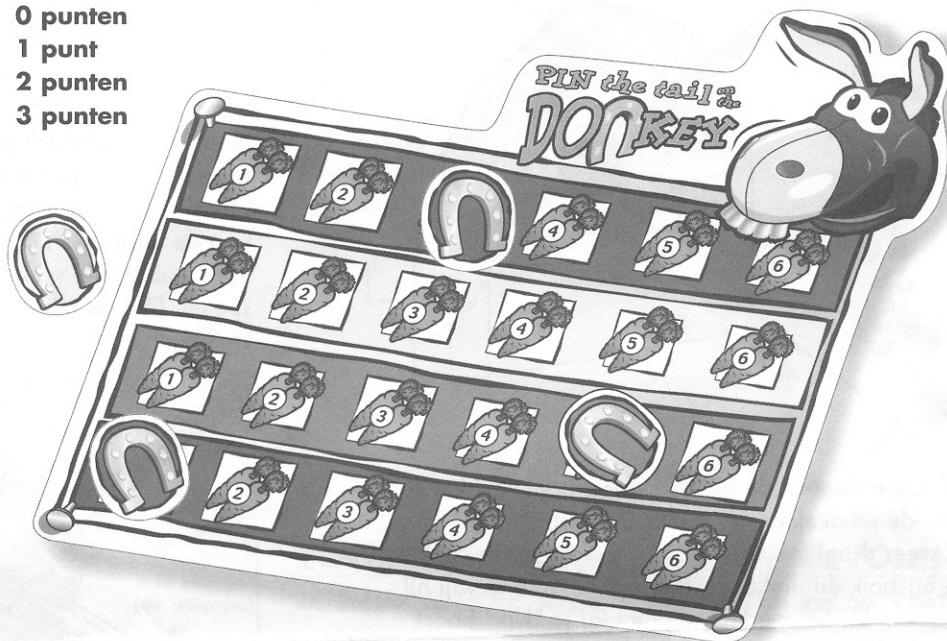
Lijf	De staart zit op Onno z'n lijf, maar niet op z'n kont! 0 wortelpunten
Kont	De staart zit op Onno z'n kont, maar niet 'in de roos'! 1 wortelpunt
In de roos	Jippie! Die goeie ouwe staart zit precies op z'n plek! 2 wortelpunten

Aan het eind van je beurt verplaats je jouw hoefijzerfiche het gescoorde aantal wortelpunten over de kaart.

Bijvoorbeeld:

Gooi 1 – Mis	0 punten
Gooi 2 – Raakt de billen	1 punt
Gooi 3 – In de roos!	2 punten
Totaal	3 punten

Verplaats je fiche drie vakjes over jouw kleur balkje op de scorekaart.



De winnaar

Blijf doorspelen totdat een van de spelers 6 wortelpunten heeft. Bij gelijk spel (als twee spelers in dezelfde ronde de 6 punten bereiken), speel je één ronde extra om te kijken wie de uiteindelijke winnaar is.



HÉ, BEN JE
BLIND OF ZO?!

Ezelachtige spelvariaties

Voor een dosis extra speelpret kun je:

- 1/ Doorspelen tot 12 punten per spel
- 2/ Geblinddoekt in teams spelen! Verdeel de spelers in teams van ten minste twee spelers. De leden van een team geven hun geblinddoekte teamgenoot die aan de beurt is aanwijzingen om te zorgen dat de staart op de juiste plaats belandt.
- 3/ Geblinddoekt spelen! Dit is vooral dé manier om te zorgen dat volwassenen verliezen! In feite geeft de bewegende hijsbalk je genoeg informatie om (zelfs geblinddoekt) te weten wanneer je kunt scoren! (Wees wel extra voorzichtig als je geblinddoekt speelt).

Distributed under license from Character Games Ltd. © 2001 THE OBB

© Goliath BV, NL 8051 KR Hattem

Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden Bevat kleine onderdelen.

Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Made in China

Werkt op 4"AA"/1,5V LR6 batterijen, niet meegeleverd.

Electronic EZELTJE PRIK

