

Ballons

Haim Shafir

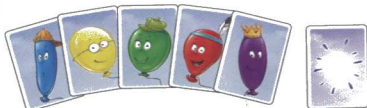
Hou je ballonnen in de gaten !

Spelers: 2 - 5

Leeftijd: vanaf 3 jaar

Duur: 10 minuten

Inhoud:



• 25 ballonkaarten:

Er zijn 5 ballonkaarten van iedere kleur.
Alle ballonkaarten hebben dezelfde achterkant.



• 25 actiekaarten:

De actiekaarten bestaan uit:

- 20 kaarten, waarop een ballon knalt of wegvliegt.
 - 5 kaarten, waarop de mama staat afgebeeld.
- Alle actiekaarten hebben dezelfde achterkant.

HET SPELIDEE

Een belangrijk onderdeel in de belevingswereld van een kind is de ervaring iets te verliezen. De teddybeer blijft achter in een treinwagon, de pop valt over de brugleuning en zinkt in het kanaal, de voetbal belandt precies in de prikkeldraad. Soms kunnen papa en mama helpen om het verlorene terug te brengen of te vervangen, maar soms ook niet...

In dit spel bezit elke speler vijf mooie, kleurige ballonnen die voor zich op tafel liggen. De ene ballon na de andere gaat stuk of vliegt weg. Maar gelukkig is daar de lieve mama die een weggevoegen ballon terugbrengt of een nieuwe ballon meebrengt. De speler met de meeste ballonnen aan het einde van het spel, is de winnaar.

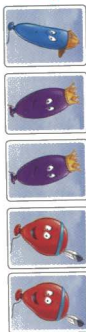
DE VOORBEREIDING

De 25 ballonkaarten worden geschud. Elke speler ontvangt 5 ballonkaarten die hij open voor zich op tafel legt. Als er minder dan 5 spelers deelnemen, blijven er ballonnen over. Deze worden niet gebruikt en worden terzijde gelegd.

De 25 actiekaarten worden geschud en als gedekte stapel in het midden van de tafel gelegd. Naast deze stapel ontstaat in de loop van het spel een open aflegstapel.

Voorbeeld van de startopstelling bij drie spelers:

Jerry



Michiel



Gedekte stapel



Joost

HET SPELVERLOOP

De oudste speler begint. Daarna volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, moet de bovenste kaart van de gedekte stapel trekken en de daarop aangegeven actie uitvoeren (in de mate van het mogelijke). Daarna legt hij de actiekaart op de open aflegstapel. Nu is de volgende speler aan de beurt.

→ Als de actiekaart een situatie laat zien, waarin **een ballon knalt of wegvliegt**, moet de speler één van zijn ballonnen in de afgebeelde kleur op de actiekaart omdraaien.

Let op: als de speler geen ballon in de afgebeelde kleur voor zich heeft liggen, legt hij de actiekaart op de aflegstapel en hoeft hij geen ballon om te draaien.



Joost trekt de bovenste actiekaart van de gedekte stapel. De actiekaart toont een groene ballon die door een potloodpunt wordt stuk geprikt.

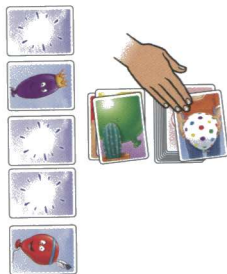


Joost draait een groene ballon om. Hij legt de actiekaart op de aflegstapel.

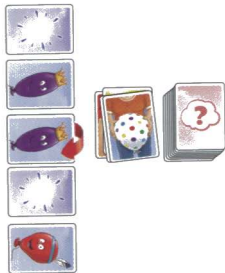
Joost heeft zijn actie uitgevoerd en de volgende speler is aan de beurt (Jerry).

→ Als de mama op de actiekaart staat afgebeeld, mag de speler één van zijn omgedraaide ballonnen omdraaien, zodat de voorkant weer zichtbaar is. Hij mag zelf beslissen welke ballon hij omdraait.

Let op: Als alle ballonnen van de speler nog met de voorkant naar boven voor zich liggen, legt hij de kaart met de mama op de aflegstapel. Er gebeurt nu niets.



Jerry trekt de bovenste actiekaart van de gedekte stapel: de mama.



Jerry draait een ballon terug naar de voorkant en legt de kaart met de mama op de aflegstapel. Jerry heeft zijn actie uitgevoerd en de volgende speler is aan de beurt (Michiel).

Zo wordt verder gespeeld. Als de gedekte stapel helemaal op is, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe gedekte stapel gebruikt. Daarna gaat het spel gewoon door.

HET EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een speler zijn laatste ballon moet omdraaien. De speler die nu nog de meeste ballonnen over heeft, is de winnaar. Als meerdere spelers de meeste ballonnen over hebben, hebben deze spelers allemaal gewonnen.



Mocht u niettemin toch een klacht hebben, gelieve ons dan rechtstreeks te contacteren.

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMX

Ontdek ook onze
andere kinderspellen !



Ballons

Haim Shafir

Fais gaffe à tes ballons !

Joueurs: 2 - 5

Age: à partir de 3 ans

Durée: environ 10 minutes

Contient:



• 25 cartes « Ballon » :

Le jeu contient 25 cartes « Ballon », 5 cartes par couleur (rouge, jaune, vert, bleu, violet). Le dos de toutes les cartes « Ballon » est identique.



• 25 cartes « Action » :

Les cartes « Action » se composent de :

- 20 cartes qui représentent soit un ballon qui éclate, soit un ballon qui s'envole.
- 5 cartes qui représentent une maman.

Le dos de toutes les cartes « Action » est identique.

IDÉE DU JEU

L'expérience douloureuse de la perte d'un objet auquel on tient beaucoup est un événement important dans la vie d'un enfant. Que ce soit l'ours en peluche oublié dans le train, la poupée qui tombe dans l'eau ou bien le ballon de football qui atterrit en plein sur des fils barbelés. Parfois, papa et maman apportent leur aide en allant chercher l'objet qui a été perdu, ou bien en le remplaçant, mais parfois ils ne peuvent rien faire et l'enfant doit apprendre à perdre...

Dans ce jeu, chaque joueur place devant lui sur la table cinq beaux ballons de toutes les couleurs. Malheureusement, certains ballons vont s'envoler ou bien éclater. Mais maman est là, elle pourra aller chercher le ballon perdu ou bien en apporter un autre. Le joueur à qui il reste le plus de ballons en fin de partie remporte la victoire.

PREPARATION DE LA PARTIE

Les 25 cartes « Ballon » sont bien mélangées, puis chaque joueur reçoit 5 cartes « Ballon » qu'il pose sur la table devant lui, faces visibles. À moins de 5 joueurs, il restera des cartes « Ballon » : ces cartes supplémentaires ne seront pas utilisées et peuvent être mises de côté. Les cartes « Action » sont bien mélangées et empilées, faces cachées, au centre de la table. Ce paquet de cartes constitue la pioche.

Exemple de préparation d'une partie :

Marine



Robin



Pioche de
cartes « Action »



Thomas

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence la partie, puis c'est au tour de son voisin de gauche, etc.

Le tour de jeu d'un joueur se déroule de la manière suivante : piocher une carte « Action », exécuter l'action indiquée sur la carte piochée (si c'est possible) et défausser cette carte. Ensuite, on passe au joueur suivant.

➔ Si la carte « Action » qui a été piochée montre un ballon qui éclate ou qui s'envole, le joueur doit retourner sa carte « Ballon » de la même couleur que la carte « Action » piochée.

Attention : si le joueur n'a pas de ballon de la même couleur que la carte « Action » piochée, l'action est annulée et la carte piochée est défaussée.



*Thomas pioche une carte « Action ».
La carte « Action » montre un ballon vert qui éclate.*

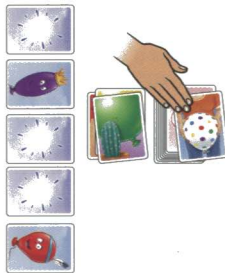


Thomas retourne alors sa carte « Ballon » de couleur verte pour qu'on ne voie plus le ballon qui est dessiné dessus. Comme il en a deux, il choisit la carte qu'il veut retourner. Il défausse ensuite la carte « Action ». Le tour de Thomas est terminé et Marine, qui est assise à sa gauche, peut maintenant jouer.

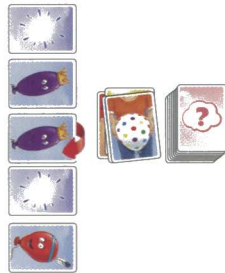
➔ Si la carte « Action » montre une maman, le joueur peut récupérer l'un de ses ballons perdus (cartes retournées).

Le joueur choisit la carte qu'il souhaite récupérer et la retourne face visible de manière à ce qu'on voie à nouveau le ballon qui est dessiné dessus.

Attention : si tous les ballons du joueur sont visibles, l'action est annulée et la carte est défaussée.



Marine pioche une carte « Action » avec une maman.



Marine récupère l'un de ses ballons perdus et défausse la carte avec la maman. Marine a terminé son tour et Robin, qui est assis à sa gauche, peut maintenant jouer.

La partie continue et se déroule toujours de la même manière.

Lorsque la pioche est épuisée, on mélange les cartes défaussées et on forme une nouvelle pioche. Et c'est reparti !

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur a perdu tous ses ballons, c'est-à-dire lorsque toutes ses cartes sont retournées. Le joueur à qui il reste le plus de ballons remporte la victoire. En cas d'égalité, il y a tout simplement plusieurs vainqueurs.



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH – Waldstrasse 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de – E-mail : hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMX

Vous avez encore des questions ?

Nous serons ravis de vous aider :

Découvrez nos autres jeux pour enfants !

