

Kakelkip



Tôôôk!

Wel eens een spel gespeeld met een kip?
Dan kun je het nu proberen! Wij zijn
ontsnapt uit het kippenhok en als je wilt
spelen... vooruit dan, geen gekakel meer!
Maar voordat we beginnen, moet je de
onderstaande spelregels even lezen!
Veel plezier!

Tôôôk!

Spelregels

Een spel voor 2 of meer spelers

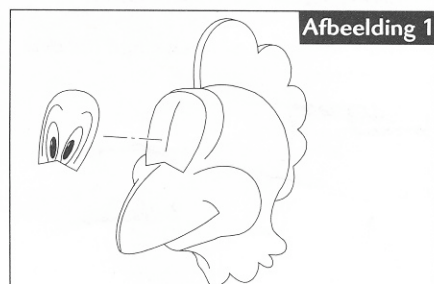
INHOUD

Een plastic kip, 2 poortjes met een inschuifkip, 2 hamers, 2 ballen, 3 "eieren", een startschijf en stickervel.

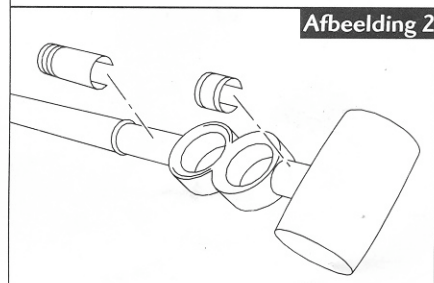
VOORBEREIDING

1. STICKERS: plak de oogstickers op mijn knappe kippenkop. Zie afbeelding 1. Plak vervolgens de stickers op de hamers (zie afbeelding 2). Plak sticker "A" op de gele hamer en sticker "B" op de rode hamer. Plak de stickers op de startschijf (zie afbeelding 3).

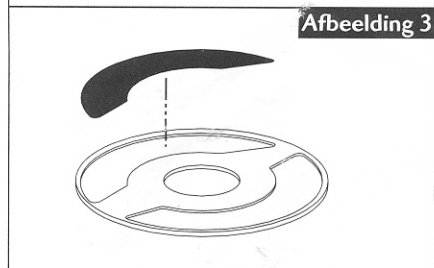
2. KIPPENVOETEN: klik m'n voeten onder m'n kale kippenkuiten. Zie afbeelding 4.



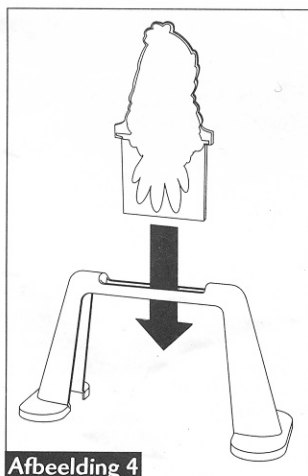
Afbeelding 1



Afbeelding 2

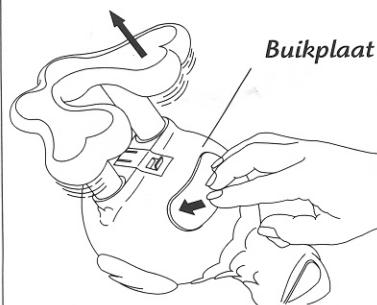


Afbeelding 3

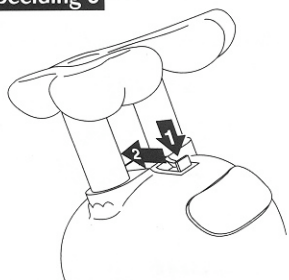


Afbeelding 4

Afbeelding 5



Afbeelding 6



**BATTERIJENCOMPARTIMENT
OPENEN**

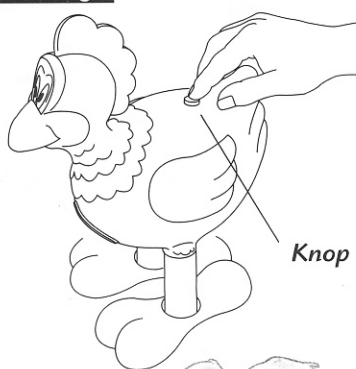
Druk het lipje omlaag en naar achteren.
Til het dekseltje op.



**BATTERIJENCOMPARTIMENT
SLUITEN**

Druk het deksel dicht en schuif het lipje
naar voren.

Afbeelding 7



3. BATTERIJEN: zorg vóór je mijn batterijen plaatst dat mijn poten uitgeschoven zijn. Druk daarvoor op mijn buikplaat (zie afbeelding 5). Open vervolgens het batterijencompartiment en plaats twee LR6 alkaline batterijen (zie afbeelding 6); let op de positie van "+" en "-". Sluit het compartiment. *Tôôôk!* Dat is beter!

Eindelijk kan ik weer kakelen! Druk na het installeren van mijn batterijen op de knop op m'n rug (zie afbeelding 7). Nu hoor je me kakelen! Als ik niet tok en klok, dan zijn de batterijen leeg of niet juist geplaatst.

Houd je kippenkop!

Als je de knop nog eens indrukt, houd ik op met mijn gekakel!
Tôôôk!

VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

Kakelkip kan het beste binnenshuis gespeeld worden op een harde vloer of laagpolig tapijt. Of speel buiten op een gladde ondergrond, b.v. eh... op een kippenveld!

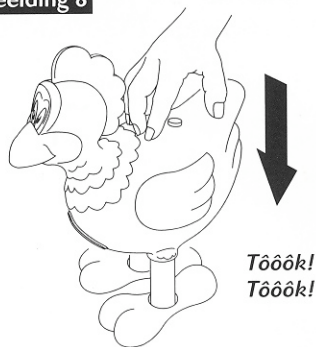
1. Zet mij (je lievelingskip!) op de grond. Druk de knop op mijn rug nu *stevig* in en duw mijn lijf omlaag tot ik zit en begin te kakelen. (Zie afbeelding 8.)

2. Zet mij ondersteboven (zie afbeelding 9) en duw de drie witte "eieren" één voor één door de opening naar binnen. *Tôôôk!* (De eieren gaan alleen naar binnen als mijn poten ingetrokken zijn). Zet me vervolgens weer op de grond.

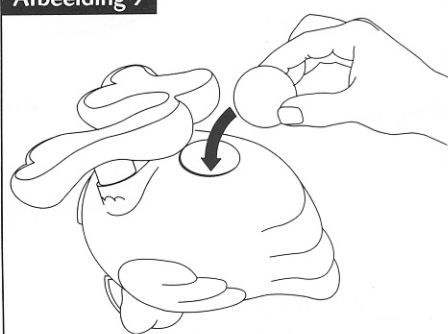
Let op: gebruik uitsluitend de bij het spel behorende plastic eieren.

3. Beide spelers krijgen een hamer en bal van dezelfde kleur.

Afbeelding 8



Afbeelding 9



**BELANGRIJK: INFORMATIE
OVER BATTERIJEN**

Bewaar deze informatie zorgvuldig zodat u deze zonodig later kunt raadplegen. Batterijen dienen door een volwassene te worden geplaatst en vervangen.

WAARSCHUWING:

1. Volg de instructies altijd nauwkeurig op. Gebruik uitsluitend de aanbevolen batterijen en zorg dat ze op de juiste manier worden geplaatst. Let op de "plus"- en "min"-polen.
2. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen of standaard en alkaline batterijen door elkaar.
3. Verwijder lege batterijen uit het product.
4. Verwijder de batterijen indien langere tijd niet met het product wordt gespeeld.
5. Zorg dat de contactdraden van de batterij geen kortsluiting veroorzaken.
6. Mocht dit product storingen bij de werking van andere elektrische apparaten veroorzaken, verplaats dit product dan buiten het bereik van deze apparaten.
7. **OPLAADBARE BATTERIJEN:** Combineer deze niet met andere batterijtypen. Voor het opladen altijd de batterij uit het product verwijderen. Laad batterijen altijd op onder toezicht van een volwassene. **LAAD GEEN ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP.**

4. Leg de startschijf voor mij op de grond neer, op een afstand die je samen hebt afgesproken. Zet nu de twee poortjes tussen mij en de startschijf in (zie afbeelding 10).

Tip: meet de afstanden met behulp van de hamers. Neem in het begin een afstand van twee hamerlengtes tussen mij en de poortjes en nog eens twee hamerlengtes tussen de poortjes en de startschijf.

DOEL VAN HET SPEL

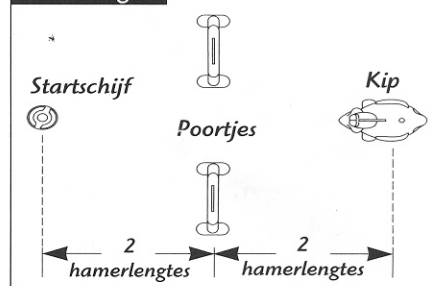
Probeer met je croquet mijn buikplaat te raken zodat ik een ei leg. De speler die het eerst twee eieren heeft, wint het spel.

HET SPEL

1. De oudste speler mag beginnen. Daarna gaan de spelers om de beurt.

2. Als je voor het eerst aan de beurt bent, leg je jouw bal op de startschijf. Nu sla je de bal één keer met je hamer naar het poortje van jouw kleur. Zie afbeelding 12.

Afbeelding 10

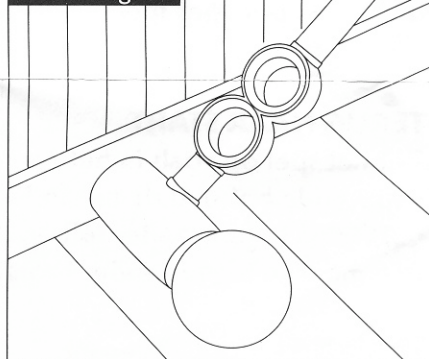


Afbeelding 11

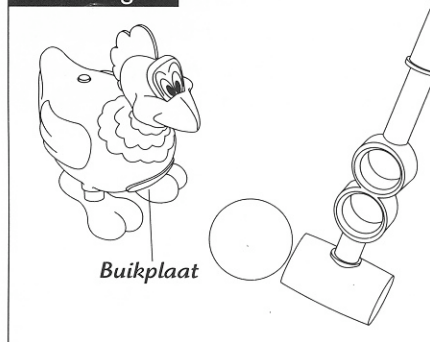


Neem de hamer in je handen (zoals in afbeelding 11). Probeer nu de bal zachtjes door een poortje te slaan. Je hoeft de bal niet hard te raken om hem te laten rollen.

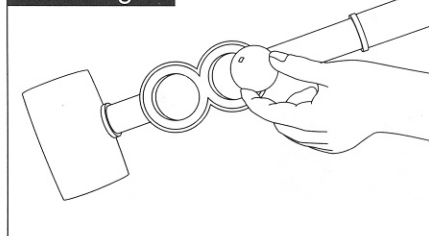
Afbeelding 13



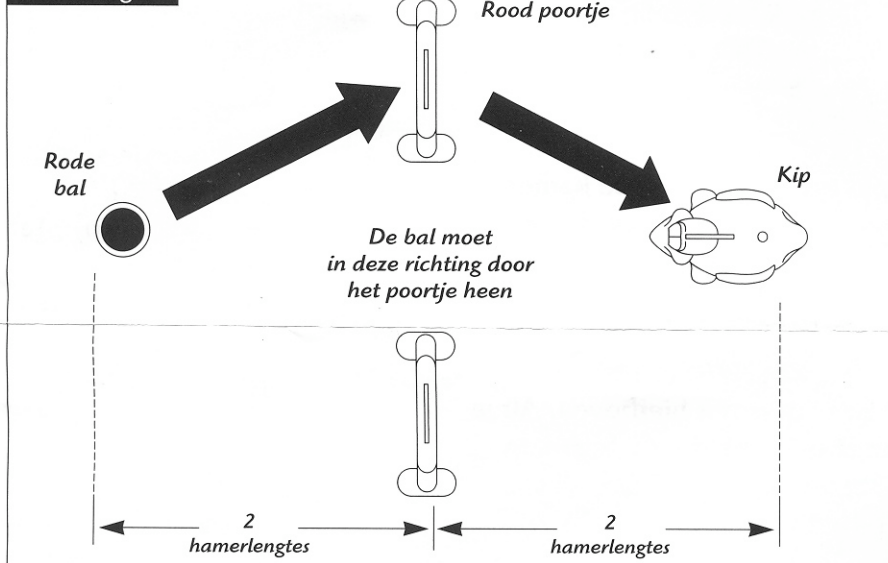
Afbeelding 14



Afbeelding 15



Afbeelding 12



Iedere keer dat je aan de beurt bent, mag je één keer slaan. De enige uitzondering hierop is wanneer je bal door jouw poortje heen gaat. Zie stap 3 hieronder. Als de bal niet helemaal door het poortje heen gaat (of als de bal door het verkeerde poortje gaat), is je beurt voorbij. Laat de bal liggen waar hij ligt en probeer het bij je volgende beurt opnieuw.

Let op: als de bal tegen een muur aanrolt, dan mag je hem aan het begin van je volgende beurt één hamerkoplenkte van de muur af leggen (zie afbeelding 13).

3. Als de bal helemaal door je poortje heen gaat, is je beurt nog niet afgelopen. Je mag nog één keer slaan om te proberen mijn buikplaat te raken. Zie afbeelding 14.

- Als de bal mij niet, of op de verkeerde plaats raakt, is je beurt voorbij. Laat de bal liggen waar hij ligt en probeer het je volgende beurt nog eens. Je tegenstander is aan de beurt.

- Als je mijn buikplaat goed raakt, dan kakel ik, spring ik op en leg ik een ei! Zet het ei vast in een van de twee gaten in je hamer (zie afbeelding 15). Druk de knop op mijn rug nu *stevig* in en duw mijn lijf omlaag tot ik op de grond zit en weer begin te kakelen. Nu is je beurt (en de ronde) voorbij.



Je tegenstander begint de volgende ronde door zijn of haar bal weer op de startschijf te leggen.

Het spel gaat verder zoals omschreven, ronde voor ronde, totdat een van de spelers twee eieren heeft.

DE WINNAAR

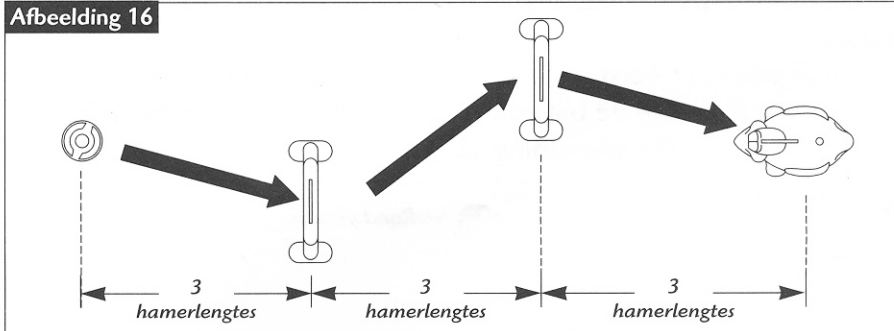
De speler die het eerst twee eieren heeft wint het spel.

ANDERE KAKELKIP-SPELLETJES

TWEE POORTJES PASSEREN

Zet het spel op zoals in afbeelding 16 (voor gevorderde spelers). De spelers moeten door *allebei* de poortjes spelen voordat ze mij mogen raken om een ei te bemachtigen.

Afbeelding 16



KAMER-NAAR-KAMER

Zet mij in de ene kamer, de poortjes in twee verschillende kamers en de startschijf in nog een andere kamer. De spelers moeten door *allebei* de poortjes spelen voordat ze mij mogen raken om een ei te bemachtigen.

TERUG NAAR START

Zet het spel op zoals in het spel met twee poortjes hierboven. Als je gedurende het spel de bal zodanig weet te raken dat hij tegen de bal van je tegenstander rolt en *daar tegenaan blijft liggen*, dan moet je tegenstander terug naar de startschijf.

TEAMSPEL

Speel het spel op de gewone manier, maar vorm spelerteams van 2 of meer vriendjes. Zorg wel steeds dat de teams om de beurt spelen en dat de leden van elk team volgens een afgesproken volgorde aan de beurt komen. Hoe meer spelers er zijn, des te verder kun je de poortjes uit elkaar zetten!



MB
SPELLEN

© 1997 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3312, 3502 GH Utrecht.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.