

Spielanleitung

Instruction*Règle du jeu*Spelregels*Regla del juego

Manuale*说明书

D EN F NL ES I CHN

Nr.: 22419



belsduc

Doggie Bones

Alle honden hebben hun beenderen begraven in de tuin, maar geen enkele kan zich nu herinneren aan de juiste plek. De kinderen hebben een goed geheugen en een goede concentratie nodig om hun honden te helpen op de zoektocht naar de beenderen.

Inhoud:	1 mat, 9 voederbakjes, 16 beenderen (4 blauwe, 4 gele, 4 rode, 4 groene), 4 honden, 4 depotkaarten
Leeftijd:	3+
Aantal spelers:	2-4
Duur van het spel:	5-15 minuten
Auteur:	Jim Harmon

Korte richtsnoer:

In het begin van het spel worden alle kleurige beenderen verstopt in de voederbakjes op het speelveld. De spelers kijken afwisselend met hun hond onder de voederbakjes en proberen om het eerst alle 4 beenderen van hun kleur te vinden.

Vorbereiding van het spel:

De mat wordt zo in het midden van de tafel geplaatst dat alle spelers ze goed kunnen bereiken. Alle 9 voederbakjes worden op de mat gelegd. In ieder vierkant bevindt zich telkens een bakje met de opening naar boven. Iedere speler kiest nu een kleur en neemt de overeenkomstige hond evenals de beenderen en de depotkaart. Nu geeft iedere speler zijn 4 beenderen door aan de rechterbuur. De jongste begint met het verstoppen van de 4 beenderen en verstoppt deze als volgt:

1. Hij vraagt de andere spelers om hun ogen te sluiten.
2. Nu worden alle beenderen telkens in een van de verschillende voederbakjes door de opening aan de bovenkant gestoken, zonder daarbij het bakje op te heffen.
3. Daarna mogen de ogen weer geopend worden.
4. Op die manier worden om de beurt alle beenderen verstopt.

Daarna plaatst iedere speler zijn hond op een vierkant van zijn keuze. Op één veld kunnen ook meerdere honden staan. Alle startklaar? Dan kan de speurtocht beginnen.

Verloop van het spel (variatie vanaf 3 jaar):

Er wordt gespeeld in de richting van het uurwerk. Tijdens de voorbereiding van het

spel werd de hond reeds op een willekeurig gekozen vierkant geplaatst. Nu begint de jongste speler en hij moet zijn hond naar een willekeurige voederbak bewegen om zijn beenderen te vinden. Daarna wordt het voederbakje opgetild en aan alle spelers getoond welke beenderen eronder liggen. Als er beenderen van de eigen kleur bij zijn, dan mag de speler deze op zijn depotkaart leggen. Als er onder het voederbakje alleen maar beenderen van de eigen kleur lagen, dan kan dit bakje na deze speelbeurt van de mat verwijderd worden, vermits er geen andere beenderen meer onder liggen. Als er onder het bakje nog beenderen in andere kleuren liggen, dan blijven deze liggen. Wanneer de speler van in het begin geen beenderen in zijn bakje vindt, dan kan hij dit verwijderen.

Voorbeeld:

Speler 1 heeft de kleur blauw en kiest een voederbakje uit. Daaronder bevinden zich twee blauwe beenderen, een geel en een groen been. Hij neemt de twee blauwe beenderen eruit en mag die op zijn depotkaart plaatsen. Het gele en het groene been blijven onder dit voederbakje liggen en worden opnieuw afgedekt. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Verloop van het spel (variatie vanaf 4 jaar)

Zoals bij de hoofdvariatie wordt een voederbakje uitgekozen en opgetild. Hierbij mag de spelfiguur hoogstens met twee velden tegelijk verplaatst worden om de uitgekozen voederbak te bereiken. De hond mag zich horizontaal of verticaal bewegen, maar nooit diagonaal of in een boog lopen. De speler mag ook in de uitgangspositie blijven staan en dit voederbakje kiezen.

Wanneer de speler van in het begin geen beenderen in zijn voederbakje vindt, dan kan hij dit bakje verwijderen. Wanneer er zich onder het voederbakje beenderen bevinden in de eigen kleur, dan mag de speler deze beenderen op zijn depotkaart leggen. Als het voederbakje daarna leeg is, dan wordt het van de mat verwijderd. Wanneer zich daaronder ook nog beenderen bevinden in andere kleuren, dan worden deze er uitgenomen en weer opnieuw verstopt. Hiertoe houden de andere spelers de ogen gesloten. De beenderen mogen verstopt worden in willekeurige voederbakjes en zelfs in hetzelfde bakje. Mochten de overblijvende beenderen in andere voederbakjes verstopt worden, zodat het oorspronkelijke voederbakje leeg is, mag dit bakje niet van de mat verwijderd worden.

Voorbeeld:

Speler 1 met de kleur blauw is aan de beurt en kiest een voederbakje uit. Daaronder vindt hij twee blauwe beenderen, een geel en een groen been. Hij neemt de twee blauwe beenderen en legt deze op zijn depotkaart. Daarna sluiten alle andere spelers de ogen. De speler verstopt nu het gele en het groene been in willekeurige voederbakjes. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel:

Wie het eerst alle vier beenderen van zijn eigen kleur gevonden heeft is de winnaar van het spel.

Stimuleert:

het geheugen, de concentratie, het herkennen van kleuren, de fijne motoriek

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2012



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童, 产品包含小配件, 小孩可能吞咽. 请您保留地址!