

Spielanleitung

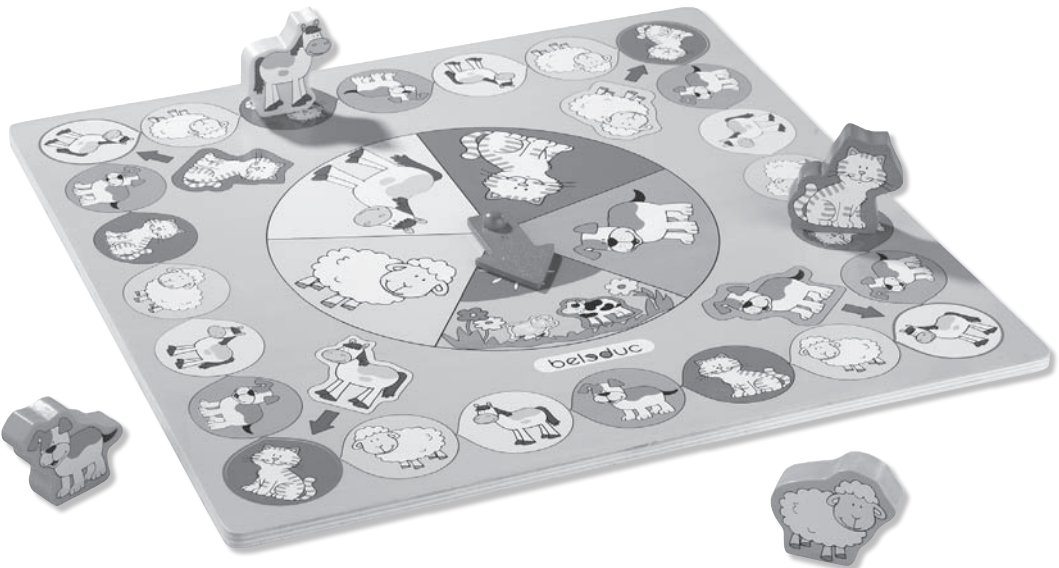
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Istruzione

D E N F E S N L I

FUNNY FRIENDS

Nr. 22415

Rallye



belsduc

Funny Friends Rallye

Ein Wettrennen ganz besonderer Art: Pfeil drehen und los gehen. Das Spiel schult erstes Regelverständnis und das Erkennen von unterschiedlichen Tieren. Besonders große Spielfiguren und ein Drehpfeil anstatt einem Würfel ermöglichen selbst den Kleinsten an diesem Rennen teilzunehmen.

Inhalt: Holz-Spielbrett
4 Tierfiguren
Alter: 2+
Mitspieler: 2+

Auf dem Bauernhof herrscht große Aufregung denn heute ist ein Wettrennen angesagt. Alle Tiere schauen zu, wenn der Hund, die Katze, das Schaf und das Pferd so schnell laufen, wie sie können. Das Schwein und die Kuh stehen als Schiedrichter bereit und entscheiden auch ob ein Tier mal eine Pause braucht. Aber jetzt ausgepasst, es geht los!!!

Kurzanleitung: Die Tiere laufen einmal über den Parcours auf dem Spielfeld, wobei der Drehpfeil entscheidet wie weit jedes Tier bei einem Spielzug laufen darf. Das Tier das als Erstes an seinem Startfeld ankommt oder es überrundet, hat das Wettrennen gewonnen.

Spiel-

vorbereitung: Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler sucht sich eine Tierfigur aus und stellt sie auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielbrett. Die roten Pfeile zeigen auf die jeweiligen markierten Startfelder der Tiere. Der jüngste Spieler beginnt und dreht den großen Pfeil in der Mitte des Spielbrettes.

- Der Pfeil zeigt auf den Hund, die Katze, das Pferd oder das Schaf: Der Spieler stellt seine Tierfigur auf das im Uhrzeigersinn nächstliegende Feld, das dem erdrehten Tierfeld entspricht. Z. B. der Spieler besitzt das Schaf. Der große Pfeil zeigt auf das Pferd. Der Spieler stellt nun sein Schaf auf das nächstliegende Pferdfeld. Ausgangspunkt dafür ist das markierte Startfeld des Schafs.
- Der Pfeil zeigt auf das Feld mit der Kuh und dem Schwein: Der Spieler setzt einmal aus.

Spielende: Der erste Spieler der mit seiner Tierfigur eine Runde über das Spielbrett gedreht hat und sein Startfeld wieder erreicht oder es bei einem Spielzug überrundet, hat das Spiel gewonnen.

Spielvariante: Das Brett wird in die Tischmitte gelegt und die Tiere werden auf ihre Plätze gestellt.

Bei dieser Variante suchen sich die Spieler keine Tierfiguren aus.

Der Jüngste Spieler dreht den Pfeil. Jetzt nimmt er, die endrehte Tierfigur und stellt sie auf das nächstliegende entsprechende Feld.

Z. B. der Spieler dreht und der Pfeil zeigt auf das Pferd.

Er nimmt nun das Pferd und stellt es, ausgehend vom rot markierten Startfeld auf das nächstliegende Pferdfeld.

Welches Tier ist als Erstes zu Hause??

Funny Friends Rallye

A very special kind of race: just spin the arrow and off you go. This game trains a basic understanding of rules and the recognition of different animals. The figures are particularly large and having a rotating arrow instead of dice allows even very small children to join in this race.

Contents: 1 wooden playing board
4 animal figures
Age: 2+
Number of players: 2+

There is great excitement on the farm because there's going to be a race today. All the animals watch as the dog, the cat, the sheep and the horse run as fast as they can. The pig and the cow act as referees and also decide when an animal needs to take a break. But now, get ready. The race is about to begin!!!

Instructions in brief: The animals run once on the racecourse on the playing field, whereby the spinning arrow decides how far each animal may run in each go. The winner is the first animal to arrive back at his start or go beyond it.

Game preparation: The playing board is set up in the middle of the table. Each player chooses an animal figure and places it on the spot intended for it on the playing board. The red arrows point to the respective start for each animal. The youngest player begins and spins the large arrow in the middle of the board.

- The arrow points to the dog, the cat, the horse or the sheep. Moving in a clockwise direction, the player places his/her animal figure on the next space that matches the one the arrow pointed to when it stopped spinning. For example, the player has the sheep. The large arrow points to the horse. The player now places his/her sheep on the next horse space, whereby (s)he starts out from the sheep's marked start.
- If the arrow stops on the space with the cow and the pig, the player misses a go.

End of

the game: The winner is the first player to go a full round of the playing board with his/her animal figure and reach or go beyond his/her start.

Play variant: The board is set up in the middle of the table and the animals put in their right places.

In this version, the players do not choose the animal figures.

The youngest player spins the arrow. (S)he now takes the animal figure the arrow points to when it stops spinning and (s)he places it on the next matching space. For example, the player spins the arrow and the arrow points to the horse. (S)he now takes the horse and moving from the starting point marked with a red arrow, (s)he places it on the next horse space. Which animal will get home first??

Funny Friends Rallye

Une course très particulière : tournez la flèche et c'est parti ! Ce jeu développe la compréhension de règles simples et la reconnaissance des animaux. Les figurines animales de grande taille et la flèche tournante au lieu d'un dé permettent même aux plus jeunes de participer à cette course.

Contenu : 1 plateau de jeu en bois
4 figurines animales
Age : 2+
Joueurs : 2+

Aujourd'hui, il y a beaucoup d'agitation à la ferme car une course va avoir lieu. Tous les animaux sont attentifs lorsque le chien, le chat, le mouton et le cheval courent aussi vite que possible. Le cochon et la vache sont les arbitres et décident si un animal doit faire une pause. Alors attention, c'est parti !!!

Brèves instructions : Les animaux courent sur le parcours du plateau de jeu. Pour chaque tour, la flèche tournante décide de la longueur de la course. Le premier animal qui arrive sur sa case de départ ou qui la dépasse a gagné la course.

Préparation du jeu : Poser le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur choisit un animal et le pose à l'endroit correspondant sur le plateau de jeu. Les flèches rouges indiquent les cases de départ des animaux. Le benjamin commence et tourne la grande flèche au centre du plateau de jeu.

- La flèche est dirigée vers le chien, le chat, le cheval ou le mouton : en se déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur place sa figurine sur la case la plus proche, correspondant à l'animal indiqué par la flèche. Exemple : le joueur a un mouton. La grande flèche est dirigée vers le cheval. Le joueur pose alors son mouton sur la prochaine case représentant un cheval. Dans ce cas précis, le point de départ est la case de départ du mouton.
- La flèche est dirigée vers la case représentant la vache et le cochon : le joueur passe son tour.

Fin du jeu : Le premier joueur qui a fait un tour complet avec son animal et qui est de retour dans sa case départ ou qui l'a dépassée, a gagné.

Variante de jeu : Placer le plateau au centre de la table et mettre les animaux à leur place.

Dans cette variante de jeu, les joueurs ne choisissent pas d'animal. Le benjamin tourne la flèche. Il prend l'animal indiqué par la flèche et le pose sur la case correspondante la plus proche.

Exemple : Le joueur tourne la flèche et la flèche s'arrête sur le cheval.

Il prend le cheval et le pose sur la case du cheval la plus proche, en partant de la case départ signalée en rouge.

Quel animal arrivera chez lui en premier ??

Funny Friends Rallye

Una carrera muy especial, que consiste en hacer girar la flecha y avanzar. El juego ayuda a desarrollar la aceptación de reglas y el reconocimiento de diferentes animales. Las figuras de juego de formato extragrande y el uso de una flecha giratoria, en vez de un dado, permiten que incluso los más pequeños participen en esta carrera.

Contenido:	1 tablero de madera 4 figuras de animales
Edad:	2+
Jugadores:	2+

En la granja hay mucho alboroto, porque hoy se va a celebrar una carrera. Todos los animales están intrigados por ver quién será el más rápido entre el perro, el gato, la oveja y el caballo. El cerdo y la vaca harán de árbitros y podrán decidir si algún animal necesita un pequeño descanso. ¡Pero ahora atentos todos, porque vamos a empezar!!!

Instrucciones breves: Los animales deben completar una vez el recorrido marcado en el tablero. La flecha giratoria determina hasta dónde puede avanzar cada animal en una jugada. Gana la carrera el animal que primero llega a su casilla de meta o la sobrepasa.

Preparación del juego: El tablero se coloca en el centro de la mesa. Cada jugador elige la figura del animal que más le guste y la sitúa en el lugar previsto para ella en el tablero. Las flechas rojas señalan las casillas de salida de cada animal. El jugador más joven comienza haciendo girar la flecha giratoria en el centro del tablero.

- La flecha giratoria señala el perro, el gato, al caballo o la oveja. El jugador hace avanzar, en el sentido de las agujas del reloj, su figura de animal hasta la casilla más próxima que corresponde al animal que indica la flecha. Por ejemplo: El jugador tiene la oveja. La flecha giratoria indica el caballo. El jugador mueve su figura de oveja a la casilla de caballo más próxima. El punto de partida para ello es la casilla de salida marcada para la oveja.
- La flecha giratoria señala la casilla con la vaca y el cerdo: El jugador pierde el turno.

Fin de la partida: Gana el jugador que primero completa con su figura de animal el recorrido del tablero y llega a su casilla de salida, o bien, la sobrepasa.

Variante de juego: El tablero se coloca en el centro de la mesa, y los animales se sitúan en las casillas que les corresponden.

En esta variante, los jugadores no escogen ninguna figura de animal. El jugador más joven hace girar la flecha. A continuación, coge la figura de animal que indica la flecha y la coloca sobre la correspondiente casilla más próxima.

Por ejemplo: El jugador hace girar la flecha, y ésta indica el caballo. Ahora coge el caballo y lo deja en la casilla de caballo más próxima, partiendo de la casilla de salida marcada con la flecha roja.

¿Qué animal llegará primero a su casa?

Funny Friends Rallye

Een heel bijzondere wedstrijd: aan de pijl draaien en vertrekken. Het spel schoolt een eerste begrip voor regels en het herkennen van verschillende dieren. Bijzonder grote spelfiguren en een draaipijl in plaats van een dobbelsteen maken het zelfs voor de allerkleinsten mogelijk om deel te nemen aan deze wedstrijd.

inhoud:	1 houten spelbord 4 dierfiguren
leeftijd:	2+
aantal spelers:	2+

Op de boerderij heerst grote opwinding want voor vandaag is er een wedstrijd aangekondigd. Alle dieren kijken wanneer de hond, de kat, het schaap en het paard zo snel mogelijk rennen. Het varken en de koe staan klaar als scheidsrechter en zij beslissen ook of een dier al eens een pauze nodig heeft. Maar nu opgelet, het gaat beginnen !!!

Korte gebruiksaanwijzing: De dieren lopen één keer over het parcours op het speelveld, waarbij de draaipijl beslist hoe ver ieder dier per ronde mag lopen. Het dier dat eerst aankomt op zijn startveld of erover gaat, heeft de wedstrijd gewonnen.

Vorbereiding van het spel: Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Elke speler kiest een dierfiguur en zet deze op de plek die daarvoor voorzien is op het spelbord. De rode pijlen tonen telkens de gekenmerkte startvelden van de dieren aan. De jongste speler begint en draait aan de grote pijl in het midden van het spelbord

- De pijl wijst naar de hond, de kat, het paard of het schaap: De speler zet zijn dier op het veld, dat in de richting van de klok het dichtstbij is en overeenstemt met het dierveld dat gedraaid werd. Voorbeeld: de speler bezit het schaap. De grote pijl wijst naar het paard. De speler zet nu zijn schaap op het paardenveld, dat het meest dichtbij is. Het startpunt hiervoor is het gekenmerkte startveld van het schaap.
- De pijl wijst naar het veld met de koe en het varken: De speler moet zijn beurt één keer overslaan.

Einde

van het spel: De eerste speler die met zijn dier een rondje over het spelbord gedraaid heeft en zijn startveld opnieuw bereikt of er tijdens een spelronde aan voorbij komt, heeft het spel gewonnen.

Spelvariante: Het bord wordt in het midden van de tafel gelegd en de dieren worden op hun plaats gezet.
Bij deze variatie kiezen de spelers geen dieren.
De jongste speler draait de pijl. Nu neemt hij het dier, dat hij gedraaid heeft, en zet dit op het dichtstbij gelegen overeenkomstige veld.
Voorbeeld : de speler draait en de pijl wijst naar het paard. Hij neemt nu het paard en zet het, uitgaande van het rood gekenmerkte startveld, op het paardenveld dat het meest dichtbij ligt.
Welk dier is eerst thuis ??

Funny Friends Rallye

Una corsa davvero particolare: ruota la freccia e parti. Il gioco insegna una prima comprensione delle regole e il riconoscimento di animali diversi. Pedine particolarmente grandi ed una freccia girevole al posto di un dado consentono anche ai più piccoli di partecipare a questa corsa.

Contenuto:	1 plancia di legno 4 pedine a forma di animali
Età:	2+
Giocatori:	2+

In fattoria regna grande fervore perché oggi è prevista una corsa. Tutti gli animali stanno a guardare quando il cane, il gatto, la pecora e il cavallo corrono a più non posso. Il maiale e la mucca fanno da giudice e decidono anche se è il caso che uno degli animali faccia una pausa. Ma adesso occhi aperti, si parte!!!

Istruzioni in breve: Gli animali percorrono una volta il percorso sul campo da gioco. La freccia girevole decide fino a che punto ogni animale può arrivare ad ogni turno. Vince la corsa l'animale che arriva per primo al suo campo di partenza o lo supera di un giro.

Preparazione del gioco: La plancia viene posta al centro del tavolo. Ciascun giocatore sceglie un animale e lo colloca al posto previsto sulla plancia. Le frecce rosse indicano i rispettivi campi di partenza contrassegnati degli animali. Il giocatore più giovane inizia e ruota la freccia grande al centro della plancia.

- La freccia indica il cane, il gatto, il cavallo o la pecora: il giocatore colloca il proprio animale sul campo più vicino in senso orario corrispondente al campo risultante dalla rotazione. Ad esempio il giocatore possiede la pecora e la freccia grande indica il cavallo. Il giocatore colloca quindi la sua pecora sul campo del cavallo più vicino. Il punto di partenza è il campo di partenza della pecora.
- La freccia indica il campo con la mucca e il maiale: il giocatore salta un turno.

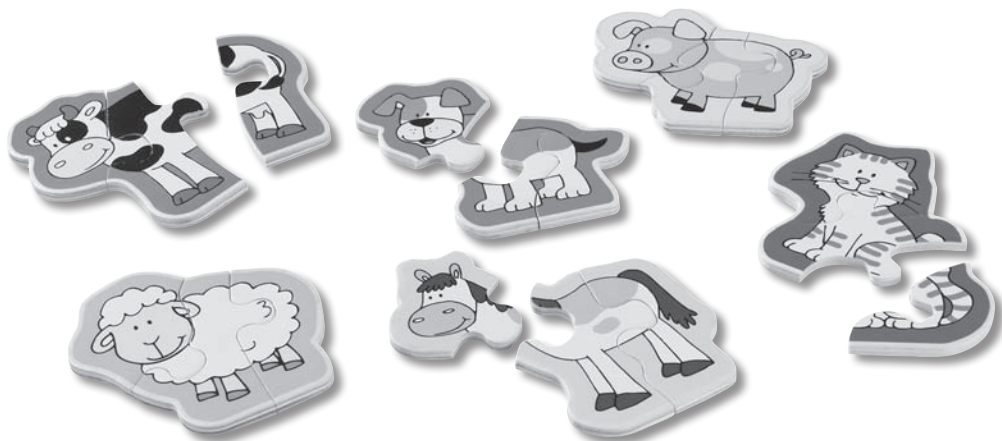
Fine del gioco: Vince il gioco il primo giocatore che ha fatto il giro della plancia con il proprio animale e raggiunge di nuovo il proprio campo di partenza o lo supera di un giro in un turno.

Variante del gioco: La plancia viene posta al centro del tavolo e gli animali vengono collocati ai loro posti.

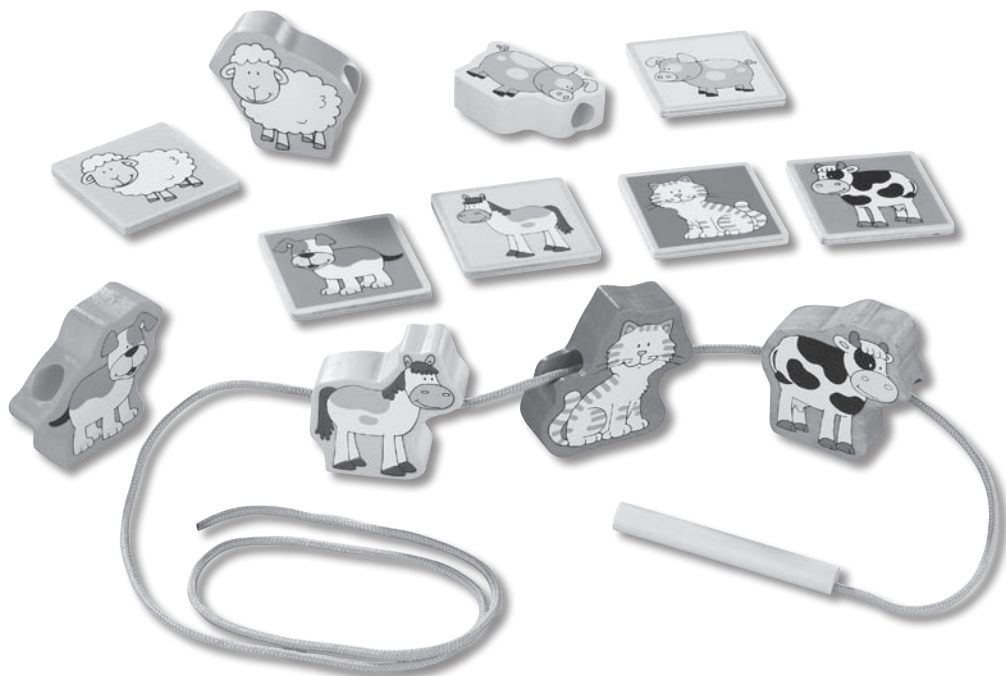
In questa variante i giocatori non scelgono alcun animale. Il giocatore più giovane ruota la freccia. Poi prende la figura dell'animale risultante dalla rotazione e la colloca sul campo corrispondente più vicino. Ad esempio, il giocatore ruota la freccia che va ad indicare il cavallo.

A questo punto prende il cavallo e lo colloca sul campo con il cavallo più vicino rispetto al campo di partenza contrassegnato di rosso. Quale animale torna prima a casa??

10132 | Funny Friends Puzzle • Funny Friends Puzzle



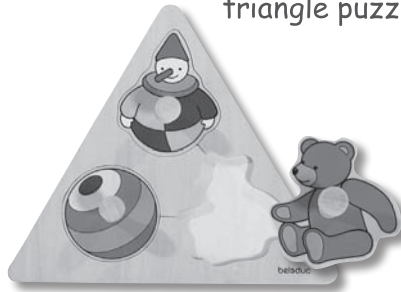
22416 | Funny Friends Line • Funny Friends Line



10120 | Dreieckspuzzle Früchte
triangle puzzle fruits



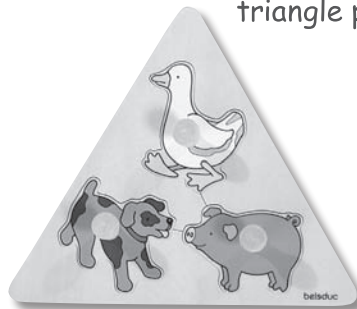
10121 | Dreieckspuzzle Spielzeug
triangle puzzle toys



10122 | Dreieckspuzzle Fahrzeuge
triangle puzzle vehicles



10123 | Dreieckspuzzle Tiere
triangle puzzle animals



beleduc

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

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2010

