

Speeltijd la Récré

vlooienspel - jeu de puces



12568



Spelregels - Règles du jeu

NL - Spelregels

2-4 spelers

Wie is er niet groot mee geworden? Het vlooienspel is een echt Oudhollands spel en een recept voor veel speelplezier! Wie schiet er als eerste al zijn vlooiën in de doos en scoort de meeste punten?

Inhoud

- 20 vlooiën
- 1 scorebord

Zo speel je het vlooienspel

Plaats de doos met scorebord in het midden van de tafel. Iedereen die meespeelt krijgt een grote vlo en 4 kleinere van één kleur.

Bepaal de afstand vanwaar geschoten mag worden. Degene die als eerste jarig is mag beginnen. Leg één van je kleine vlooiën voor je neer en probeer deze op het scorebord in de doos te schieten door met de grote vlo op de rand van de kleine te duwen, totdat deze wegschiet.

Komt de vlo in de doos op het scorebord terecht? Dan mag je nogmaals één van je andere vlooiën proberen te schieten. Komt de vlo naast de doos terecht? Dan is je beurt voorbij. De volgende beurt moet je vanaf deze positie proberen je vlo in de doos proberen te schieten. Nu is de speler links van je aan de beurt.

Wie wint?

Als één van de spelers al zijn vlooiën in de doos heeft geschoten is het spel voorbij en kunnen de punten worden geteld. De speler die de meeste punten heeft is de winnaar!

Puntentelling

De vakjes op het scorebord geven aan hoeveel punten er gescoord zijn. Het gat in het midden telt voor 50 punten. Om 50 punten te scoren moet de vlo volledig in het gat verdwenen zijn. Ligt een vlo op de rand van twee vakjes? Dan telt het vakje met het hoogst aantal punten; ook al ligt de vlo voor het grootste deel in het andere vakje.

FR - Règles du jeu

2-4 joueurs

Qui n'a pas grandi avec ce jeu ?

Le Jeu de puces est un ancien jeu hollandais qui garantit beaucoup d'amusement ! Qui fait sauter le premier toutes ses puces dans la boîte et obtient le plus de points ?

Contenu

- 20 puces
- 1 tableau de résultats

Comment jouer au Jeu de puces ?

Place la boîte avec le tableau de résultats au milieu de la table. Chaque joueur reçoit une grande puce et 4 plus petites, toutes de la même couleur.

Déterminez la distance de tir. Le joueur le plus âgé commence la partie. Placez l'une de vos petites puces devant vous et essayez de la propulser dans la boîte en appuyant la grande puce sur un de ses côtés jusqu'à ce qu'elle « saute ». Si votre puce atterrit dans la boîte, vous pouvez en prendre une seconde et rejouer.

Si vous échouez, vous laissez passer votre tour et devrez, au tour prochain, propulser votre puce à partir de l'endroit où elle se trouve. Votre tour terminé, c'est au joueur situé à votre gauche de jouer ...

Le gagnant

Dès que l'un des joueurs a propulsé toutes ses puces dans la boîte, le jeu est terminé et l'on peut compter les points. Le joueur qui a le plus de points a gagné !

Comptage des points

Les cases sur le tableau de résultats indiquent le nombre de points gagnés. Le trou au centre vaut 50 points. Pour les obtenir, il faut que toute la puce soit dans le trou. Et si une puce se trouve à cheval sur, il faut compter le nombre le plus élevé et ce, même si elle a tendance à pencher du côté du nombre le moins élevé des deux.



12568

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

www.jumbo.eu, made in The Netherlands.

NL Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar.
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

FR Attention : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction.
Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

