



GETALLENRIJ

Een spannend getallenlegspel voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar.

Auteurs: Kristin Dittmann, Annemarie Wolke

Illustraties: Dennis Lohausen

Redactie: Therese Schumann

Speelduur: ca. 5 minuten



Spelinhou

44 getallenkaartjes

5 houten startkaartjes

1 winnaarskaartje ‚gouden eikel‘

1 handleiding

Spelidee

De mol, het eekhoorntje en hun vriendjes hebben bij het spelen in het bos alle getallenkaartjes in de war gebracht. Help de dieren om de getallen weer in de juiste volgorde te krijgen!

Het doel van het spel is om als eerste een reeks van 8 opeenvolgende getallenkaartjes te leggen.

Spelvoorbereiding

Meng de 44 getallenkaartjes en leg ze met de getallen naar beneden in het midden op tafel. Houd het beloningskaartje met de gouden eikel bij de hand. Meng verdeckt de houten startkaartjes. Daarna krijgt elke speler een startkaartje en legt het open voor zich neer. De overige startkaartjes leg je terug in de doos.

Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die als laatste in het bos heeft gewandeld, begint en draait een willekeurig kaartje uit het midden van de tafel om.

Welk getal staat erop?

Een getallenkaartje mag alleen aan een getallenrij gelegd worden als het vlak naast het startkaartje kan gelegd worden of als het naast een ander kaartje past, dat al op het einde van de rij ligt.

De getallen mogen altijd in beide richtingen aangevuld worden.

Kun je het kaartje leggen?

- Ja

Geweldig! Leg het kaartje naast je startkaartje of op het einde van je rij.

- Nee

Jammer! Leg het verdeckt weer in het midden op tafel.

Voorbeeld: Tom heeft het startkaartje met een 5. Hij mag het kaartje naast een 4 of 6 leggen.

DE CHIFFRES EN CHIFFRES

Un jeu d'assemblage de chiffres pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteurs : Kristin Dittmann, Annemarie Wolke
Illustration : Dennis Lohausen
Rédaction : Therese Schumann
Durée de la partie : env. 5 minutes



Contenu du jeu

44 tuiles « chiffre »
5 tuiles de départ en bois
1 tuile gagnant « gland doré »
1 règle du jeu

Idée de jeu

La taupe, l'écureuil et leurs amis ont mélangé toutes les tuiles « chiffre » en jouant dans la forêt. Aidez les animaux à remettre les chiffres dans le bon ordre !

Le but du jeu est d'être le premier à poser 8 tuiles « chiffre » qui se suivent.

Préparation du jeu

Mélangez les 44 tuiles « chiffre » et répartissez-les, face « chiffre » cachée, au milieu de la table. Mettez la tuile gagnant « gland doré » à disposition. Les tuiles de départ en bois sont mélangées faces cachées. Ensuite, chaque joueur reçoit une tuile de départ et la pose face visible devant lui. Remettez les tuiles de départ restantes dans la boîte.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a fait une promenade en forêt le plus récemment commence et retourne une tuile de son choix au milieu de la table.

Quel chiffre figure sur la plaquette ?

Une tuile « chiffre » peut être posée dans ta série de chiffres uniquement si elle peut être placée juste à côté de la tuile de départ ou contre une autre tuile déjà posée à l'une des extrémités de ta série. Les chiffres peuvent toujours être posés dans les deux directions.

Peux-tu poser la tuile ?

• Oui

Bravo ! Pose la tuile contre ta tuile de départ ou à une extrémité de ta série.

• Non

Dommage ! Repose la tuile face cachée au milieu de la table.

Exemple : la tuile de départ de Tom indique un 5. Il peut poser une tuile avec un 4 ou un 6.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a posé une série de chiffres composée de 8 tuiles (tuile de départ incluse), il remporte la partie. En récompense, il obtient la tuile « gland doré » !

