

Seebär und Landratte • Le Vieux Pirate Guglielmo l'Impetuoso Wild Will • Woeste Willem



Spielregeln
Règles du jeu
Regole di gioco
Rules of the game
Spelregels



Willkommen im Elefanten-Spiele-Club

Kinder und Eltern sind bei der Auswahl ihrer Spiele anspruchsvoller geworden - zu Recht. Denn für alle Kinder sind Spiele ein wichtiger Bestandteil ihrer Entwicklung. Im Spiel erleben Kinder ihre Fähigkeiten, proben den Wettstreit mit anderen, lernen zu gewinnen und zu verlieren. Das Spiel muss dabei auch mal etwas aushalten können, stabiles und kindgerechtes Spielmaterial wird gebraucht. Und hier sind sie, die neuen Spiele für Kids von 3 - 8:

Alle Spielfiguren sind aus Holz, extra groß für kleine Hände. Spielpläne mit 3-D-Aufbauten schaffen eine richtige Spielwelt. Die farbenfrohen, lebendigen Illustrationen erzählen die Geschichte. Und dabei sind die Spielregeln leicht zu verstehen, damit schon die Kleinsten mitspielen können.

Seebär und Landratte

Ein Abenteuerspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren.

Zum Spiel gehören:

- 1 Spielbrett
- 4 Spielsteine aus Holz
- 1 Drehscheibe
- 1 Zeiger
- 42 Karten
- 7 Holzscheiben

Hinweise für die Eltern!

Bitte führen Sie zuerst mit den Kindern die Spielvorbereitungen aus und lesen Sie dann die Spielregel vor!

Spielvorbereitungen

Der Zeiger wird an der Drehscheibe befestigt. Dazu wird er auf den kleinen Stift aufgesteckt. Der Zeiger muss dabei oben liegen.

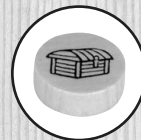
Die Boote werden nun vorsichtig in den Schlitz auf der Oberseite der Holzscheiben gesteckt.

Die 7 Holzscheiben werden dann (mit den Zeichnungen nach unten) auf die Insel in der Mitte des Spielbretts gelegt.

Spielgeschichte

Seht ihr das Haus dort auf dem Spielbrett? Dort wohnt der Seebär Max. Vom Bootssteg aus segeln Seebär und Paulchen zu der Insel, um dort den Schatz des Seemonsters zu finden. Hast du Mut und segelst mit? Wenn du jetzt am Zeiger der Drehscheibe drehst, zeigt er dir, um wie viele Felder du dein Piratenschiff weiterbewegen darfst. Unterwegs sammelst du

D



die Dinge, die Max, Paulchen und auch du brauchen, um ihr Abenteuer zu bestehen. Ihr benötigt ein Fernglas, um die Insel sehen zu können. Außerdem braucht ihr eine Keule, um gegen das Seemonster zu kämpfen. Zum Schluss müsst ihr auch noch die Schatzkarte finden, damit ihr wisst, wo ihr graben müsst. Wenn du all diese Dinge hast und auf der Insel ankommst, darfst du versuchen, den Schatz zu finden. Aber sei vorsichtig, denn wenn das Seemonster mit seinen langen Fangarmen dich erwischt, musst du wieder ganz von vorn anfangen.

Spielziel

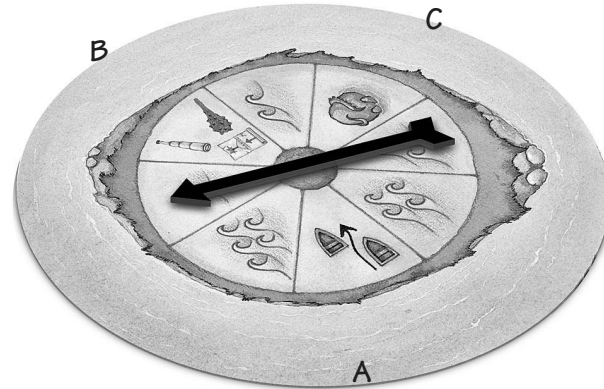
Der Spieler, der als Erster auf die Schatzinsel kommt und den Schatz findet, gewinnt das Spiel.

Spielverlauf

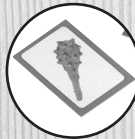
Jeder von euch sucht sich ein Piratenschiff aus und legt damit am Bootssteg vom Seebären Max an. Dann dreht ihr reihum an der Drehscheibe. Alle Bewegungen erfolgen im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler dreht als Erster. Achtung: Der Zeiger muss sich mindestens ein Mal ganz herumdrehen! Wenn nicht, musst du es noch einmal versuchen.

Die Felder, auf die die Pfeilspitze zeigen kann, haben verschiedene Bedeutungen:

- 1 Welle bedeutet 1 Feld nach vorn
- 2 Wellen bedeuten 2 Felder nach vorn
- 3 Wellen bedeuten 3 Felder nach vorn
- 4 Wellen bedeuten 4 Felder nach vorn
- 5 Wellen bedeuten 5 Felder nach vorn



- A. Das nächste Boot überholen.** Wenn der Zeiger auf diesem Feld anhält, nimmst du einem Schiff den Wind aus den Segeln. Du überholst mit deinem Schiff auf dem Spielplan den nächsten Mitspieler, der mit seinem Schiff vor dir steht.
- B. Feld nach Wahl mit einem Fernglas/ einer Schatzkarte/ einer Keule.** Zieh nach vorne bis auf das nächste Feld deiner Wahl und nimm die Karte mit dem entsprechenden Symbol.
- C. Insel: Gehe sofort zur Insel.** Wenn du jetzt auch noch von allen Symbolkarten jeweils ein Exemplar besitzt, darfst du mit der Schatzsuche beginnen, sobald du wieder an der Reihe bist. Hast du noch nicht alle Karten zusammen, dann darfst du deine Reise von der Insel aus fortsetzen.



Wenn dein Spielstein schon eine Runde über das ganze Spielbrett gemacht hat und du wieder beim Seebären bist, segelst du einfach weiter.

Und weiter geht's auf dem Spielplan:

Wenn du auf ein Feld kommst, auf dem kein anderes Schiff steht und auf dem auch kein besonderes Symbol zu sehen ist, ist der nächste Spieler an der Reihe. Landest du aber auf einem Feld, auf dem schon ein anderes Schiff steht, dann darfst du daran vorbei segeln und dein Schiff auf das nächste Feld setzen. Auf diese Weise kannst du mehrere Schiffe überholen. Auf einigen Feldern kannst du außerdem besondere Abbildungen sehen. Was bedeuten diese Abbildungen?

- a) Fernglas: Nimm eine Karte mit einem Fernglas.
- b) Keule: Nimm eine Karte mit einer Keule.
- c) Schatzkarte: Nimm eine Karte mit einer Schatzkarte.

(Du legst diese Karten offen vor dich auf den Tisch. Es kann sein, dass du eine bestimmte Karte schon hast. Nimm sie dann aber trotzdem noch einmal, denn diese extra Karte kannst du eintauschen oder für einen nächsten Spielzug aufheben.)

- d) Pfeile: Tausche eine deiner Karten gegen eine Karte eines anderen Spielers ein. Du darfst bestimmen, welche Karte du eintauschen möchtest.

Wenn du an der Insel vorbeikommst und ein Fernglas, eine Keule und eine Schatzkarte bei dir hast, darfst du zur Insel segeln. Gehe dann auf das Spezial-Feld (mit einem

Fangarm vom Seemonster) neben der Insel. Die drei Karten musst du nun abgeben: das Fernglas, die Keule und die Schatzkarte. Wenn du dann wieder an der Reihe bist, kannst du versuchen, den Schatz zu finden. Auf diesem Feld dürfen sich gleichzeitig mehrere Spieler befinden, die den Schatz suchen.

Wer den Schatz zuerst entdeckt, gewinnt das Spiel.

Und so versucht ihr den geheimen Schatz zu entdecken:

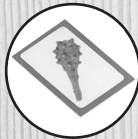
Ihr deckt vorsichtig eine der drei Spielscheiben auf, die in der Mitte der Insel liegen.

Es gibt drei verschiedene Bilder darauf:

Die Fußspur: Das war ein erfolgloser Versuch, aber wenn du wieder an der Reihe bist, darfst du auf der Insel weiter-suchen. Lege diese Scheibe wieder zurück (mit der Abbildung nach unten).

Der Fangarm: Das Seemonster hat dich beinahe erwischt! Gehe zurück zu deinem Boot und segele schnell wieder weiter. Lege diese Scheibe wieder zurück (mit der Abbildung nach unten). Du darfst erst dann versuchen, den Schatz zu finden, wenn du wieder alle Karten (Fernglas, Keule, Schatzkarte) gesammelt hast.

Der Schatz: Du hast den Schatz gefunden und das Spiel gewonnen.



Bienvenue au Club des Éléphants !

A l'heure actuelle, les enfants et les parents sont de plus en plus exigeants lorsqu'ils choisissent un jeu – et cela, à juste titre. En effet, les activités ludiques constituent une partie importante du développement des enfants. Lorsqu'ils participent à un jeu, les enfants apprennent à connaître leurs aptitudes, à rivaliser avec d'autres enfants, à gagner et à perdre.

Et pour cela, le jeu doit être suffisamment difficile. Les jeux de cette gamme vous permettront de vous amuser pendant des heures entières !

Le Club des Éléphants est une gamme de jeux d'excellente qualité, pour les enfants de 3 à 8 ans :

Toutes les figurines sont en bois et sont suffisamment grandes pour les petites mains. Les éléments en carton sont superbement illustrés – avec de nombreux éléments en 3 dimensions – et donnent l'impression d'évoluer dans un véritable monde ludique.

Des illustrations colorées et gaies expliquent clairement le déroulement de l'histoire. En outre, les règles de ces jeux sont faciles à comprendre, ce qui permet aux plus petits de commencer à jouer directement.

Le Vieux Pirate

Pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

Contenu

- 1 Plateau de jeu
- 4 Socles en bois
- 4 Bateaux en carton
- 1 Disque
- 1 Flèche
- 42 Cartes
- 7 Jetons en bois

Conseil aux parents !

Nous vous conseillons d'installer le jeu sans les enfants. Une fois les préparatifs finis, vous pourrez lire la règle du jeu en compagnie de vos enfants.

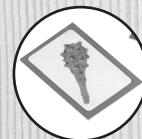
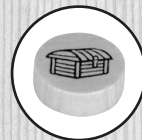
Préparatifs

Monter la flèche sur le disque à l'aide de l'élément de fixation joint. La flèche doit se trouver sur la face imprimée du disque.

Insérer avec précaution les bateaux en carton dans les socles en bois, sans abîmer le carton.

Poser les 7 jetons en bois sur l'île, au centre du plateau, en prenant soin de les retourner faces cachées.

Vous voici prêt à raconter aux joueurs l'histoire qui suit : Sur le plateau de jeu, vous pouvez voir la maison du Vieux Pirate. C'est à partir de l'embarcadère que le Vieux Pirate et Frank vont partir vers l'île afin d'y chercher le trésor du monstre des mers. En faisant tourner la flèche du disque,



tu sauras de combien de cases tu pourras déplacer ton bateau. Tout au long du trajet tu rassembleras les objets nécessaires au Vieux Pirate et à Frank pour accomplir leur périple. Ils auront besoin d'une longue-vue pour apercevoir l'île. Il leur faudra également une massue pour vaincre le monstre des mers. Et pour finir, ils devront encore trouver la carte au trésor qui leur indiquera où ils devront creuser. Lorsque tu possèderas tous ces objets et que tu auras réussi à débarquer sur l'île, tu pourras essayer de découvrir le trésor. Attention au monstre des mers et à ses longs tentacules. S'il t'attrape, tu devras tout recommencer.

But du jeu

Etre le premier à trouver le trésor sur l'île.

Le jeu peut commencer

Chacun choisit un bateau et le place à côté de l'embarcadère du Vieux Pirate.

Le plus jeune joue le premier, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

A tour de rôle, chaque joueur fait tourner la flèche du disque (attention : la flèche doit faire au minimum un tour complet).

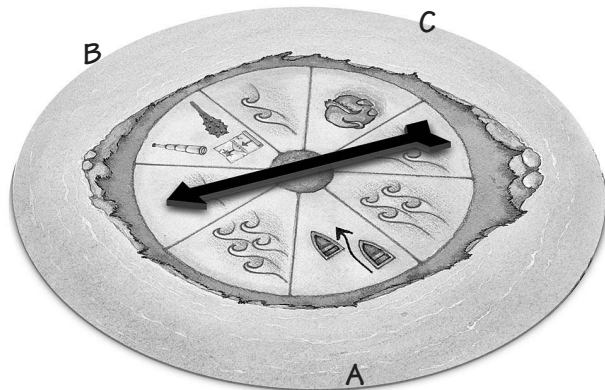
1 vague signifie que l'on peut avancer de 1 case

2 vagues signifient que l'on peut avancer de 2 cases

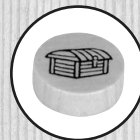
3 vagues signifient que l'on peut avancer de 3 cases

4 vagues signifient que l'on peut avancer de 4 cases

5 vagues signifient que l'on peut avancer de 5 cases



- A. **Rattraper un bateau** : tu rattrapes le bateau qui se trouve devant toi, tu le dépasses et te places sur la prochaine case libre.
- B. **Choisir l'une des cases longue-vue/carte au trésor/massue** : tu places ton bateau sur la case de ton choix et tu prends la carte correspondante.
- C. **Aller directement sur l'île** : si tu possèdes une carte de chaque (longue-vue, carte au trésor et massue), tu peux commencer à chercher le trésor ; dans le cas contraire, poursuis ton voyage.



Le plateau de jeu

Les bateaux se déplacent sur le circuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si tu arrives sur une case sur laquelle il n'y a rien d'indiqué, ton tour est terminé.

Si tu arrives sur une case où il y a déjà un bateau, tu as le droit de le dépasser et de te placer sur la prochaine case libre. Tu peux de cette façon dépasser plusieurs bateaux.

Si tu arrives sur une case présentant une image, tu dois effectuer ce qui est indiqué ci-après :

Longue-vue : prends la carte correspondante.

Massue : prends la carte correspondante.

Carte au trésor : prends la carte correspondante.

Tu poses chaque carte devant toi, face visible. Il est possible que tu possèdes déjà un exemplaire de la carte que tu dois prendre. Prends-la quand même pour pouvoir l'échanger ou pour en avoir une en réserve.

Flèche : échange une de tes cartes avec un autre joueur ; tu peux choisir la carte que tu vas échanger.

Si ton pion a fait le tour du circuit et que tu te retrouves à côté de la maison du Vieux Pirate, continue de naviguer.

Si tu vogues près de l'île et que tu possèdes une longue-vue, une massue et une carte au trésor, alors tu peux mettre le cap sur l'île. Navigue vers la case près de l'île, celle présentant un tentacule du monstre. Défausse tes

trois cartes (longue-vue, massue et carte au trésor). Tu pourras essayer au prochain tour de trouver le trésor. Il est possible que plusieurs joueurs soient en même temps sur cette case en train de chercher.

Celui qui trouve le trésor a gagné.

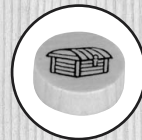
Lorsque tu peux chercher le trésor, retourne l'un des jetons qui se trouvent au centre du plateau.

Il y a trois types de jetons :

L'empreinte : tu n'as rien trouvé et ton tour est terminé ; au prochain tour tu pourras continuer tes recherches sur l'île. Replace ce pion face cachée.

Le tentacule : le monstre des mers t'a presque attrapé ! Dépêche-toi de retourner sur ton navire et de vite partir. Replace ce pion face cachée. Tu ne pourras retenter ta chance que lorsque tu auras fait au moins un tour du circuit et que tu possèderas de nouveau les trois cartes.

Le trésor : tu as trouvé le trésor ! Tu as gagné.



Benvenuto nel mondo dei "Giochi dell'Elefante"!

Al giorno d'oggi, i bambini e i loro genitori sono molto più esigenti nella scelta dei giochi - e per buoni motivi.

I giochi sono parte integrante dello sviluppo dell'infanzia, aiutano i bambini a riconoscere le loro potenzialità, incoraggiano una sana competizione con i loro pari e insegnano importanti qualità come una sana sportività. Un gioco deve anche essere solido e capace di resistere al logoramento.

I giochi di questa serie procureranno ore di divertimento ai vostri bambini!

I "Giochi dell'Elefante" offrono una gamma di alta qualità di giochi adatti ai bambini dai 3 agli 8 anni.

Tutte le componenti dei giochi sono in legno, grandi e particolarmente adatte a mani piccole.

I tabelloni mirabilmente illustrati spesso includono elementi speciali in 3-D e consentono di sbirciare in un incantevole mondo di fantasia.

Le illustrazioni vivaci e colorate indicano chiaramente il concetto di ogni gioco. Inoltre, le semplici regole permettono anche ai più piccoli di partecipare facilmente al gioco.

Guglielmo l'Impetuoso

Per 2-4 bambini a partire dai 5 anni.

Completo di:

- 1 Piano di gioco
- 4 Segnaposti di legno
- 1 Disco
- 1 lancetta
- 42 carte
- 7 pedine di legno dell'isola del tesoro

Attenzione genitori!

Vi consigliamo di preparare il gioco voi stessi e di spiegare ai bambini le restanti regole del gioco solamente al termine della preparazione.

Preparazione del gioco:

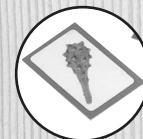
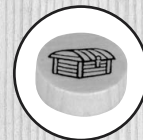
Fissate la lancetta al disco facendola scattare sul perno. Fate in modo che la lancetta sia rivolta verso l'alto.

Fissate con cautela le barchette di cartone alle pedine di legno senza danneggiare il cartone.

Disponete le 7 pedine di legno sull'isola, al centro del piano di gioco, con i disegni rivolti verso il basso.

Ora potete raccontare ai giocatori la seguente storiella: Sul piano di gioco vedete raffigurata la casa di Guglielmo l'Impetuoso. Guglielmo e Franco partono dal pontile alla volta dell'isola per andarvi a cercare il tesoro del mostro marino. Facendo girare la lancetta del disco, scoprirete quanti spostamenti potrete compiere navigando. Lungo il

I



viaggio raccoglierete gli oggetti che serviranno a Guglielmo e Franco per portare a termine la loro avventura. Avranno bisogno di un binocolo per vedere in lontananza l'isola del tesoro. Avranno inoltre bisogno di una mazza per colpire il mostro marino e infine dovranno anche trovare la mappa del tesoro che indicherà loro dove dovranno scavare. Quando avrete raccolto tutti gli oggetti e sarete arrivati sull'isola del tesoro, potrete provare a vedere se riuscite a trovare il tesoro. Fate attenzione al mostro marino con i suoi lunghi tentacoli. Se vi cattura dovrete ricominciare il gioco daccapo.

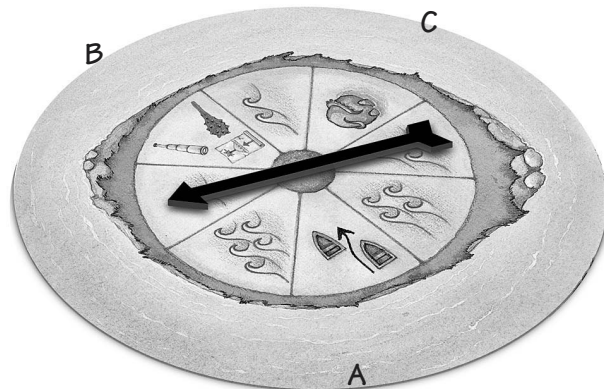
Scopo del gioco:

Il giocatore che arriverà per primo sull'isola del tesoro e troverà il tesoro vincerà il gioco.

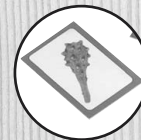
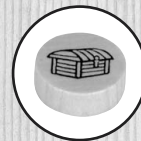
Il gioco può avere inizio:

Scegliete una barchetta ciascuno e disponetela accanto al pontile di Guglielmo l'Impetuoso. A turno farete girare la lancetta sul disco. Tutti i movimenti dovranno essere compiuti in senso orario. Il giocatore più giovane farà girare la lancetta per primo. Attenzione: la lancetta deve compiere almeno un giro.

- 1 onda significa: procedere di 1 casella
- 2 onde significano: procedere di 2 caselle
- 3 onde significano: procedere di 3 caselle
- 4 onde significano: procedere di 4 caselle
- 5 onde significano: procedere di 5 caselle



- A. Superamento della barca successiva.** Se la lancetta si ferma su questa figurina, bloccherete la barca di un altro giocatore. Dovrete superare il giocatore che si trova davanti a voi.
- B. Casella a scelta con Binocolo/Mappa del tesoro/Mazza** Portatevi su una casella successiva di vostra scelta e prendete una carta raffigurante il simbolo corrispondente alla figurina.
- C. Isola:** Recatevi immediatamente sull'isola. Se avete già una carta di ciascun tipo, quando sarà il vostro turno potrete cominciare a cercare il tesoro. Altrimenti potrete proseguire il vostro viaggio partendo dall'isola.



Il piano di gioco:

Se arriverete su una casella vuota, dovrete fermarvi e sarà il turno del giocatore successivo. Se arriverete su una casella contenente un'altra barchetta, potrete navigarci accanto e portarvi sulla casella successiva. In questo modo potrete superare più barchette. Su alcune caselle troverete una figurina. A secondo della figurina raffigurata dovrete compiere una determinata azione:

Figurina

Binocolo: prendete una carta raffigurante un binocolo

Mazza: prendete una carta raffigurante una mazza

Mappa del tesoro: prendete una carta raffigurante una mappa del tesoro

Girate le carte e disponetele davanti a voi. È possibile che abbiate già un determinata carta. Prendetela comunque per poterla scambiare in seguito o per raccogliere già un altro set di carte.

Frecce: Scambiate una delle vostre carte con un altro giocatore. Potrete decidere voi stessi quale carta scambiare.

Se il vostro segnaposto ha già fatto il giro del piano di gioco e siete già tornati accanto alla capanna di Guglielmo l'Impetuoso, continuate semplicemente a navigare.

Se state navigando intorno all'isola e avete un binocolo, una mazza e una mappa del tesoro, allora potrete andare sull'isola. Portatevi quindi sulla casella speciale accanto

all'isola. Consegnate dapprima le tre carte: un binocolo, una mazza e una mappa del tesoro. Quando sarà nuovamente il vostro turno potrete provare a cercare il tesoro. Più giocatori possono cercare contemporaneamente il tesoro sull'isola.

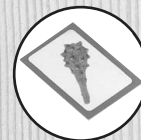
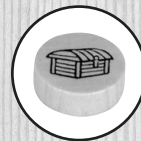
Chi trova il tesoro, vince il gioco.

Se avrete il permesso di provare a cercare il tesoro: girate una delle pedine che si trovano al centro del piano di gioco. Vi sono diverse pedine:

L'Orma: il gioco passa al giocatore successivo ma potrete continuare a cercare quando sarà nuovamente il vostro turno. Rimettete a posto la pedina con la figurina rivolta verso il basso.

Il Tentacolo: Il mostro marino vi ha quasi catturato! Tornate alla vostra barca e continuate a navigare. Rimettete a posto questa pedina con la figurina rivolta verso il basso. Potrete riprovarci quando avrete raccolto di nuovo tutte le carte.

Il tesoro: Avete trovato il tesoro! Avete vinto il gioco.



W

elcome to the Playing Elephant!

Nowadays, children and their parents are much more critical when choosing games — and with good reason. Games are an integral part of childhood development, helping children recognise their strengths, encouraging healthy competition with their peers and teaching valuable skills such as good sportsmanship.

A game must also be sturdy and able to withstand a bit of wear and tear.

The games included in this series will provide your children with hours of entertainment!

The Elephant Game Club offers a high-quality range of games suitable for children aged 3 to 8.

All playing pieces are made of wood and are specially oversized for small hands.

The beautifully illustrated game boards often include special 3-D parts and provide a peek into an enchanting fantasy world. Colourful, cheerful illustrations clearly indicate the concept of each game. Plus, simple rules allow even the youngest players to easily join in the game.

Wild Will

For two to four children aged five and older.

Contents:

- 1 game board
- 4 wooden pawns
- 1 spinning wheel
- 1 pointer
- 42 cards
- 7 wooden discs

Attention parents!

We recommend that you set up the game before explaining the rules to the children.

Setting up the game:

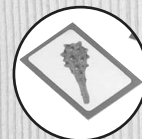
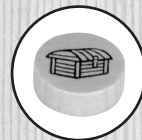
Attach the pointer to the spinning wheel by clicking the pin and the wheel together. The pointer must be on the top.

Insert the cardboard boats in the wooden stands taking care not to damage the cardboard.

Place the seven wooden discs on the island in the middle of the board with the illustrated side face down.

Next, read the following story to the players:

You can see Wild Will's house on the board. Setting off from the pier, Will and Frank head for the island in search of the sea monster's treasure. Spinning the pointer will show you how far you may sail during your turn. On the voyage, you collect things that Will and Frank need for



their adventure. They need binoculars to see the island a club for fighting off the sea monster, and the treasure map. Once you have collected all the necessary items and land on the island, you may search for the treasure. Watch out for the sea monster, especially for his long tentacles. If he tries to grab you then you have to go all the way back to the starting point.

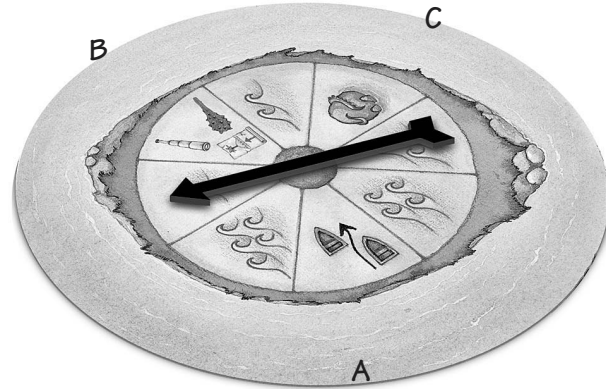
Object of the game:

The first player to find the buried treasure on the island is the winner.

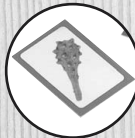
To start the game:

Each player chooses a boat and places it on Wild Will's pier. The youngest player takes the first turn and spins the wheel. Note: the pointer must go around the wheel at least once. Play continues clockwise.

- 1 wave means move ahead one square
- 2 waves mean move ahead two squares
- 3 waves mean move ahead three squares
- 4 waves mean move ahead four squares
- 5 waves mean move ahead five squares



- A. Pass the boat in front of you.** If the pointer stops at this square, you speed past one of your fellow players. Move your boat past the player in front of you.
- B. Choose a square with binoculars/treasure map/club.** Move to the next square of your choice and take the card with the matching symbol.
- C. Island: Go directly to the island.** If you have one of each card, you may look for the treasure on your next turn. Otherwise, set sail again from the island.



The game board:

If you land on a square with nothing on it your turn is over. If you land on a square occupied by another ship then you may move ahead to the next unoccupied square. This means you may pass several ships at a time. Some squares are illustrated with a special picture. The pictures tell you what to do:

Illustrations:

Binoculars: take a binoculars card

Club: take a club card

Treasure map: take a treasure map card

Place the card face up in front of you. You may already have one of the cards. Take it anyway to use for trading or save it for the next time you need it.

Arrows: Trade one of your cards with another player. You decide which card you wish to trade.

If your boat has travelled the entire board and you are back at Wild Will's house, simply keep sailing.

If you sail along the island and you have binoculars, a club and a treasure map, you may approach the island when you pass the special square next to the island. Go to this square and first, hand in your three cards: binoculars, club and treasure map. You may look for the treasure on your next turn. More than one player can search the island for treasure at the same time.

The player who finds the treasure wins the game.

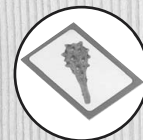
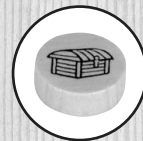
If you are allowed to look for the treasure, turn over one of the discs in the middle of the board, this will tell you what to do next.

There are three different discs:

The Footstep: Your turn is over but you may keep searching the island on your next turn. Put the disc back with the illustrated side face down.

The Tentacle: The sea monster almost got you! Return to your boat and quickly set sail. Put the disc back with the illustrated side face down. You must collect the three cards and get back to the island before you can search for the treasure again.

The Treasure: You found the treasure! You win the game.



Welkom bij de spelende Olifant!

Kinderen en ouders zijn tegenwoordig bij het kiezen van spellen veeleisender dan vroeger – en terecht. Want spellen zijn voor alle kinderen een belangrijk onderdeel van hun ontwikkeling.

Tijdens het spelen van een spel leren kinderen hun vaardigheden kennen, wedijveren ze met andere kinderen en leren ze winnen en verliezen. Het spel moet daarbij ook tegen een stootje kunnen. De spellen uit deze serie zorgen voor urenlang speelplezier!

De spelende Olifant is een serie spellen van topkwaliteit voor kinderen van 3 tot en met 8 jaar:

Alle speelfiguren zijn van hout en extra groot voor kleine handjes. De prachtig geïllustreerde speelborden, vaak uitgevoerd met 3-D opzetstukken, bieden de aanblik van een echte speelwereld.

De kleurrijke en vrolijke illustraties laten duidelijk de lijn van het verhaal zien. Bovendien zijn de spelregels gemakkelijk te begrijpen, zodat ook de kleintjes direct mee kunnen spelen.

Woeste Willem

Voor 2-4 kinderen vanaf 5 jaar.

Inhoud

- 1 Speelbord
- 4 pionnen (kartonnen bootjes en houten voetstukjes)
- 1 Draaischijf
- 1 Wijzer
- 42 Kaartjes
- 7 Houten Schijven

Let op ouders!

Wij raden u aan eerst zelf de spelvoorbereiding uit te voeren en pas daarna met de kinderen de rest van deze spelregels door te nemen.

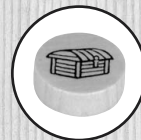
Spelvoorbereiding:

Bevestig de wijzer aan de draaischijf door de wijzer en het pinnetje in elkaar te klikken. De wijzer moet op de illustraties komen.

Druk de kartonnen bootjes voorzichtig in de houten voetstukjes zonder het karton te beschadigen.

Leg de 7 houten schijven op het eiland in het midden van het bord met de tekeningen naar beneden.

Nu kunt u het volgende verhaaltje voorlezen aan de spelers: Op het speelbord zien jullie het huis van woeste Willem. Vanaf de steiger vertrekken Willem en Frank op weg naar het eiland om daar de schat van het zeemonster te vinden. Door de wijzer van de draaischijf te laten draaien weet je hoeveel stappen



je kunt varen. Onderweg verzamel je de spullen die Willem en Frank nodig hebben om hun avontuur te volbrengen. Ze hebben een Verrekijker nodig om het eiland te kunnen zien. Ook hebben ze een knots nodig om het zeemonster te verslaan. Tenslotte moeten ze ook nog de schatkaart vinden, die ze vertelt waar ze moeten graven. Als je alle spullen hebt en je komt op het eiland aan, mag je proberen of je de schat kunt vinden. Pas op voor het zeemonster met zijn lange tentakels. Als hij je te pakken krijgt moet je weer opnieuw beginnen.

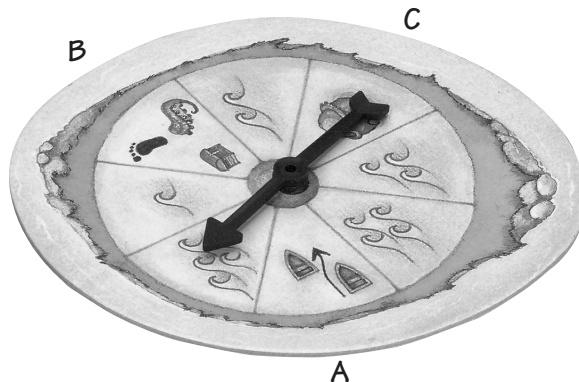
Doel van het spel:

De speler die als eerste op het schateiland komt en de schat vindt wint het spel.

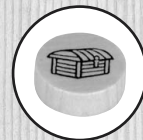
Het spel kan beginnen:

Kies allemaal een Bootje en leg dit aan de steiger van woeste Willem. Om de beurt draaien de spelers nu aan de draaischijf. Alle bewegingen worden met de klok mee gemaakt. De jongste speler draait als eerste. Let op: De wijzer moet minstens één keer rond gaan.

- 1 golf betekent 1 vak vooruit
- 2 golven betekent 2 vakjes vooruit
- 3 golven betekent 3 vakjes vooruit
- 4 golven betekent 4 vakjes vooruit
- 5 golven betekent 5 vakjes vooruit



- A. Inhalen van de volgende boot.** Als de wijzer stilstaat bij dit vakje haal je bij de boot die voor je ligt de wind uit de zeilen. Je moet deze boot inhalen.
- B. Veld naar keuze met een Verrekijker/ schatkaart/ knots**
Ga door naar het volgende veld van jouw keuze en neem het kaartje van het bijpassende symbool.
- C. Eiland:** Ga meteen door naar het eiland
Als je van ieder kaartje één hebt, mag je volgende beurt beginnen met zoeken naar de schat. Anders mag je vanaf daar je reis voortzetten.



We gaan nu verder op het speelbord:

Als je op een vakje komt met niets erop is je beurt voorbij. Als je op een vakje komt waarop al een ander schip staat, dan mag je er langs varen en op het volgende vak gaan staan. Op deze manier kun je meerdere schepen passeren. Op sommige velden staat echter een plaatje. Afhankelijk van wat erop staat, doe je iets:

Plaatjes:

Verrekijker: neem een kaart met een Verrekijker erop

Knots: neem een kaart met een knots erop

Schatkaart: neem een kaart met een schatkaart erop

Je legt deze kaartjes open voor je neer. Het kan zijn dat je een bepaald kaartje al hebt. Neem er dan toch een zodat je iets hebt om mee te ruilen of om vast een volgend setje te sparen.

Pijlen: Ruil een van je kaarten om met een andere speler. Jij mag bepalen welke kaart je omruilt.

Als je pion het hele bord rond is geweest en je weer terug bent bij de hut van Woeste Willem, vaar je gewoon door.

Als je langs het eiland vaart en je hebt een verrekijker, een knots en een schatkaart bij je, dan mag je naar het eiland toe varen. Ga dan naar het speciale veld (met de tentakel van het zeemonster) naast het eiland. Lever eerst je drie kaartjes in. Een verrekijker, een knots en een schatkaart. De volgende beurt mag je proberen om de schat te vinden. Er mogen meer spelers tegelijk op dit vakje bij het eiland staan om te zoeken. Wie de schat vindt, wint het spel.

Als je mag proberen om de schat te vinden. Draai je een van de schijfjes die in het middel liggen om.

Er zijn drie verschillende schijfjes:

De Voetstap: Je beurt is voorbij maar je mag de volgende beurt verder zoeken op het eiland. Leg dit schijfje terug met het plaatje naar beneden.

De Tentakel: Het zeemonster krijgt je bijna te pakken! Ga terug naar je boot en vaar snel weer verder. Leg dit schijfje terug met het plaatje naar beneden. Je mag pas opnieuw proberen als je alle kaartjes weer hebt gespaard.

De schat: Je hebt de schat gevonden! Jij hebt het spel gewonnen.



- D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.
- F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.
- I Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi per le sue stesse caratteristiche.
- GB Caution: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts.
- NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

© 1999 Jumbo International, Amsterdam.
<http://www.jumbo.nl>
<http://www.jumbo-spiele.de>

