

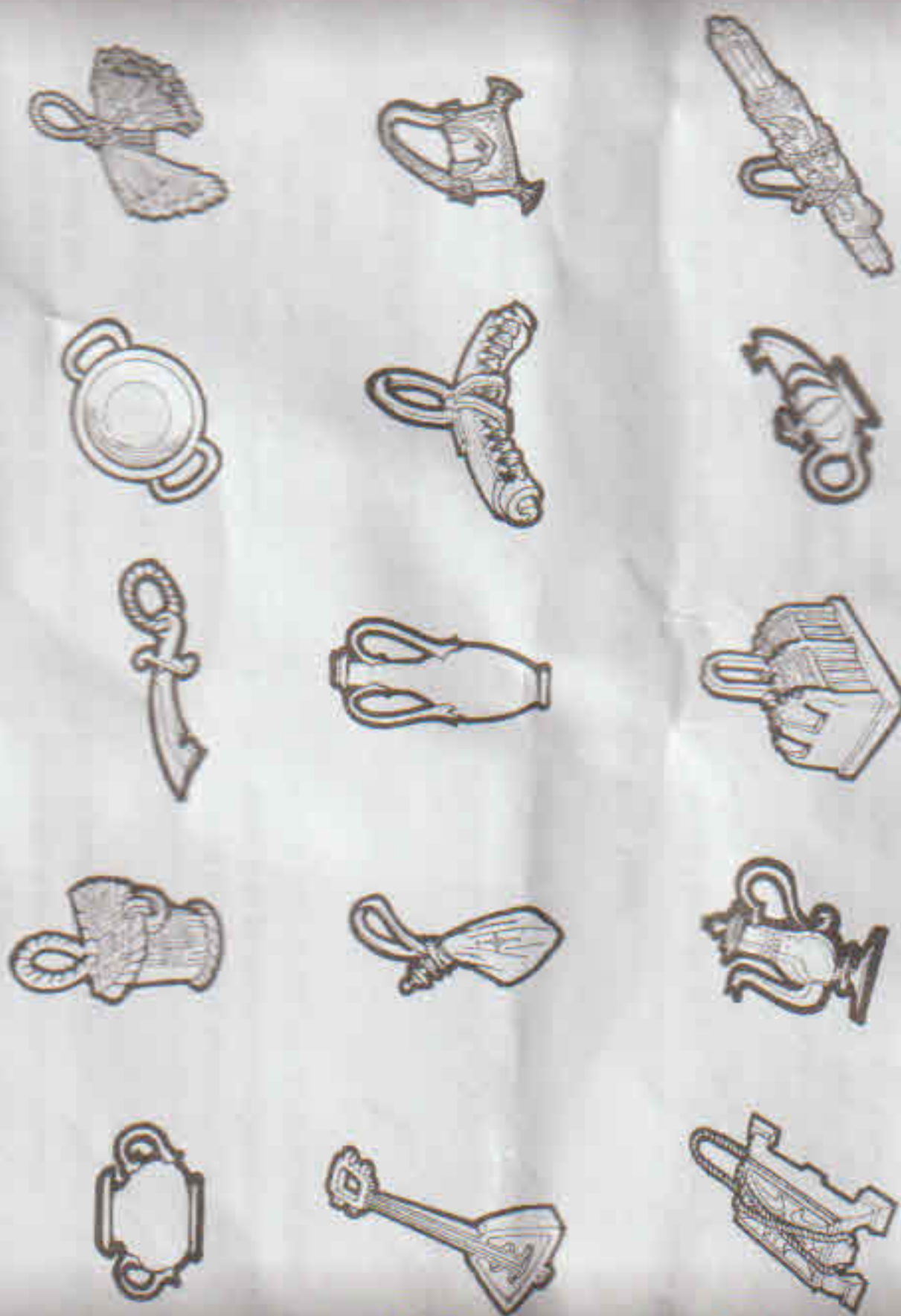
INHOUD / CONTENU

Dromedaris / Dromadaire

Ali Baba

Zadel / Selle

15 voorwerpen / pièces :



20 kaarten /
cartes :



15 x
Voorwerp
Objet

3 x Bonus

2 x
Beurt Overslaan
Passe ton tour

Ali Baba

Leeftijd / Âge: 4+

Speler / Joueurs 2+

Ali Baba gaat naar de markt om zijn koopwaar te verkopen, maar om zijn dromedaris te laden, heeft hij jouw hulp nodig...

Ali Baba va au marché pour vendre toutes ses marchandises, mais pour charger son dromadaire fou, il va avoir besoin de ton aide...



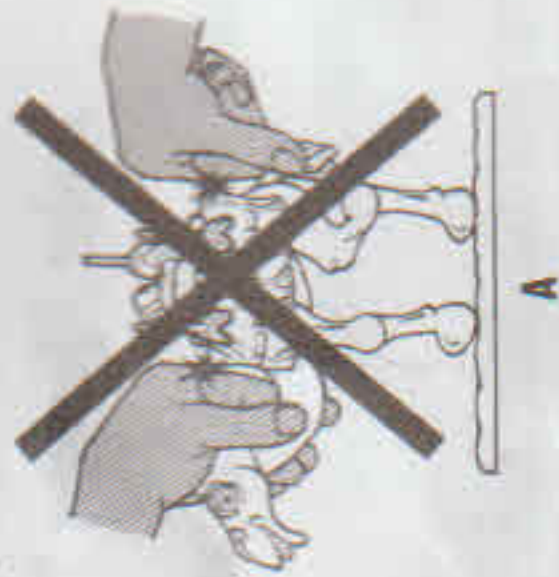
VOORBEREIDING / INSTALLATION DU JEU

1 Leg het zadel op de rug van de dromedaris met de zitplaats naar voren, want anders zal Ali Baba uit het zadel vallen! (zie afbeelding)

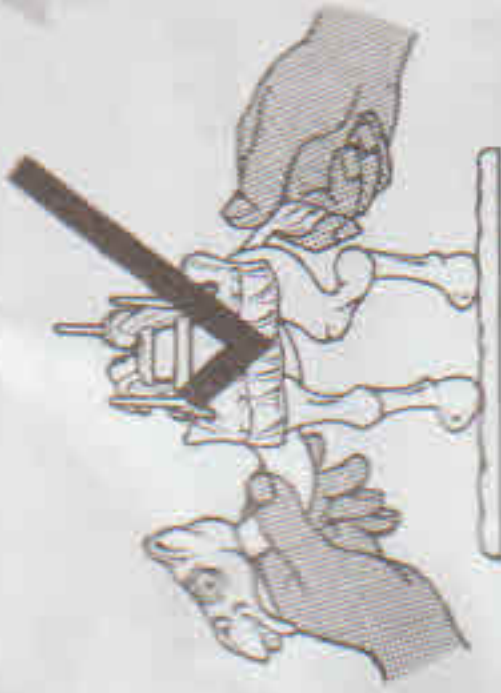
Installeer de selle sur le dos du dromadaire en faisant attention au sens, le siège doit être placé vers l'avant, sinon Ali Baba ne tiendra pas assis! (voir dessin)

2 Hou de dromedaris niet vast zoals hieronder, want anders zal de sluitveer niet vastklikken. Hou je de dromedaris aan het zadel vast, zal de sluitveer evenmin vastklikken. Zie afbeelding A. Hou de dromedaris aan kop en staart vast zoals in de afbeelding. (B)

Ne tiens pas le dromadaire comme cela, sinon le loquet ne s'encrochera pas. Si tu le tiens par la selle, le loquet ne s'encrochera pas non plus. Voir dessin A. Tiens-le sous le cou et la queue comme le montre le dessin. (B)



A



B

3 Druk nu de kop en de staart opwaarts naar elkaar toe. Hou ze goed vast en ...

Puis pousse-les l'un vers l'autre vers le haut. Maintiens-les ainsi, et ...



C

5 Plaats Ali Baba voorzichtig in het zadel. Leg daarna alle voorwerpen rond de dromedaris. Schud de kaarten en leg ze in een gedekte trekstapel (zie afbeelding).

Place délicatement Ali Baba sur sa selle. Puis répartis tous les objets autour du dromadaire. Mélange les cartes et pose-les face cachée en pile (voir dessin).



DOEL VAN HET SPEL / BUT DU JEU

Behaal zoveel mogelijk punten door de dromedaris van Ali Baba te laden. Maar pas op, als je de dromedaris boos maakt, staat hij op en schuift hij Ali Baba en alle koopwaar van zich af.

Marque le plus de points possible en chargeant le dromadaire d'Ali Baba. Mais attention, si tu le mets en colère, le dromadaire se relève et fait voler Ali Baba et ses marchandises.

SPELVERLOOP / DÉROULEMENT DU JEU

1. De speler met het grootste deugnetigheid begint het spel. Daarna gaat het spel met de wijzers van de klok mee.

2. Trek de eerste kaart van de stapel. Er zijn drie types kaarten:



Voorwerpkaarten / Carte objet

Neem het voorwerp in kwestie en plaats het voorzichtig op het zadel. Probeer daarbij de dromedaris niet boos te maken. Gelukt? Dan houd je de kaart en de punten die erop staan.

Prends cet objet et pose-le doucement sur la selle en essayant de ne pas mettre le dromadaire en colère. Si tu réussis, tu gardes la carte et les points indiqués dessus.



Bonuskaarten / Carte bonus

Je hebt geluk! Deze kaart en de bonuspunten zijn voor jou, maar je mag niets op de dromedaris plaatsen. De volgende speler is aan de beurt.

Tu as de la chance! Garde la carte et les points bonus, mais ne place rien sur le dromadaire. C'est au tour du joueur suivant.



Beurt Overslaan-kaarten / Carte passe ton tour

Jammer! Je houdt de kaart, maar je krijgt geen punten. De volgende speler is aan de beurt.

Dommage! Tu gardes la carte, mais tu ne marques pas de points. C'est au tour du joueur suivant.

3. Slaag je er niet in om een voorwerp aan de dromedaris te bevestigen (bijvoorbeeld omdat je het voorwerp laat vallen), schuif je de kaart onder de stapel en leg je het voorwerp terug bij de andere. De volgende speler is aan de beurt.

4. Als je tijdens je beurt een ander voorwerp of Ali Baba laat vallen, leg dan het voorwerp terug bij de andere (zelfs indien je er niet in geslaagd bent om je voorwerp op de dromedaris te plaatsen).

5. Als de dromedaris tijdens jouw beurt rechtstaat en alle voorwerpen en Ali Baba van zich afschudt, zit het spel erop en verlies je al jouw punten. De andere spelers tellen hun punten, en wie het meeste punten verzameld heeft, wint het spel.

6. Het spel eindigt ook wanneer alle kaarten op zijn of wanneer alle voorwerpen op de dromedaris geplaatst zijn zonder dat de dromedaris rechtstaat. Alle spelers tellen hun punten om de winnaar te bepalen.

3. Si tu ne réussis pas à accrocher un objet sur le dromadaire (si, par exemple, tu fais tomber l'objet), ramène la carte sous la pile et repose l'objet avec les autres. C'est au tour du joueur suivant.

4. Si, pendant ton tour, tu fais tomber un autre objet ou même Ali Baba, repose-les avec les autres (même si tu n'as pas réussi à charger ton objet sur le dromadaire).

5. Si pendant ton tour de jeu le dromadaire se redresse et fait voler les objets et Ali Baba, la partie s'arrête et tu perds tous tes points. Les autres joueurs comptent leurs points et celui qui en possède le plus grand nombre est le vainqueur.

6. Le jeu se termine aussi si toutes les cartes ont été tirées, ou que tous les objets ont été placés, sans que le dromadaire ne se soit relevé. Tous les joueurs comptent leurs points pour connaître le gagnant.

DE WINNAAR / LE GAGNANT

De winnaar is de speler die in totaal de meeste punten verzameld heeft zonder de dromedaris boos te maken. Le gagnant est le joueur qui a totalisé le plus de points sans mettre le dromadaire en colère.