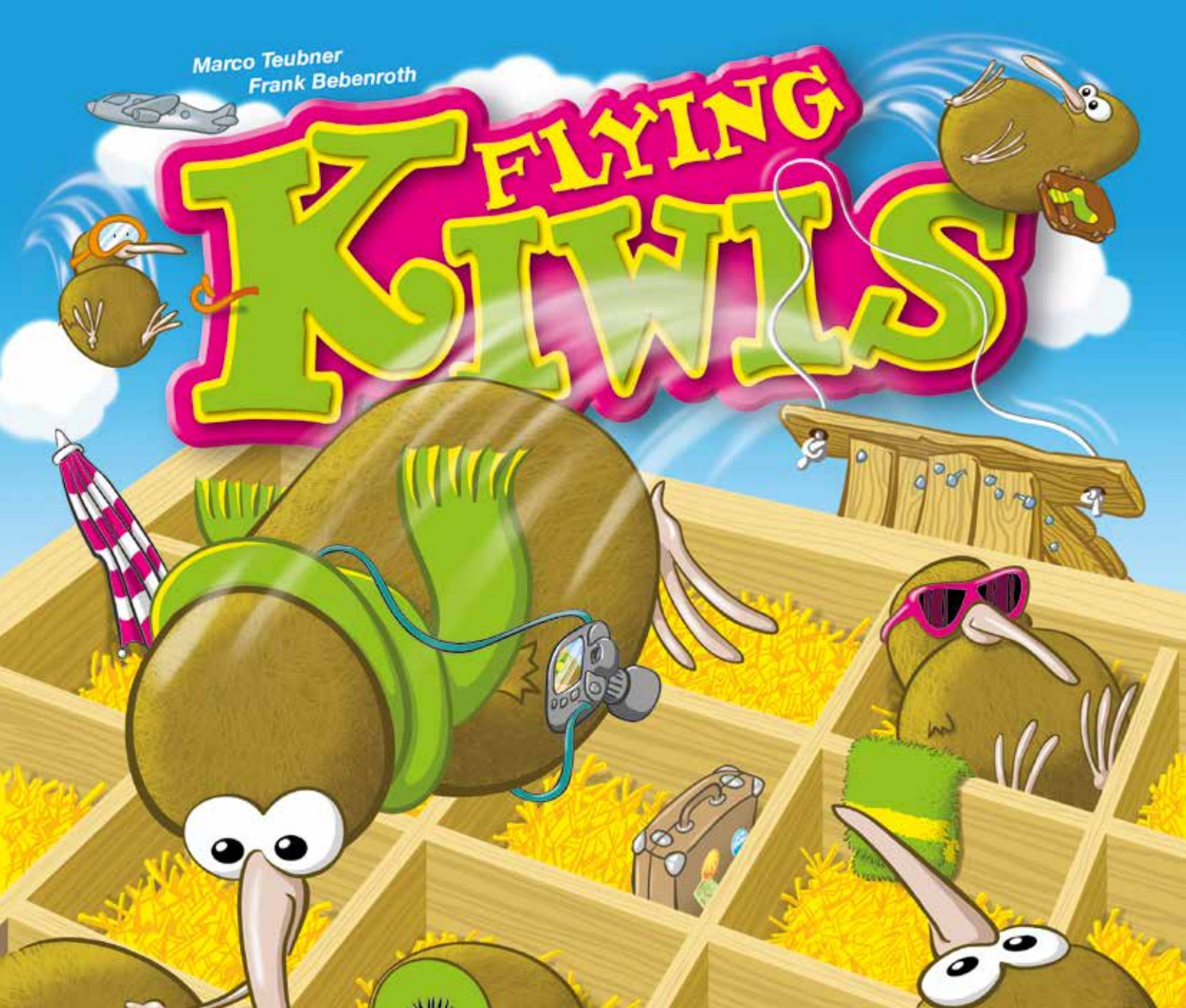


Marco Teubner
Frank Bebenroth

FLYING KIWIS



REGELN



RULES



RÈGLES



REGELS



REGLA



REGLER



REGLER





FLYING KIWIS

EIN TEMPOREICHES SPIEL
FÜR KINDER AB 5 JAHREN



Die kleinen Kiwis möchten gerne in den Urlaub fahren und fernab von Neuseeland ein bisschen entspannen. Dumm nur, dass das nicht so einfach ist, denn obwohl sie Vögel sind, können sie leider nicht fliegen! Eine andere Idee muss her. Die Kiwis beschließen, sich in einen Fruchttetransport einzuschmuggeln. Und was würde da besser passen als Kiwikisten? Die werden in alle Welt transportiert - damit ist der Urlaub gesichert! Schnell sind Katapulte gebaut, um die kleinen Vögel in die Obstkiste zu befördern. Und jetzt kommt ihr ins Spiel! Helft den Kiwis, die besten Plätze für ihre Reise zu ergattern!

INHALT

- 1 Pappgestell als Unterbau für den Spielplan
- 1 Spielplan, der in das Schachtelunterteil gelegt wird
- 1 Pappgitter zum Unterteilen der Kiwikiste
- 4 Katapulte mit je einem Gummiband
- 40 Kiwis (je 10 in jeder Spielerfarbe)



ZIEL DES SPIELS

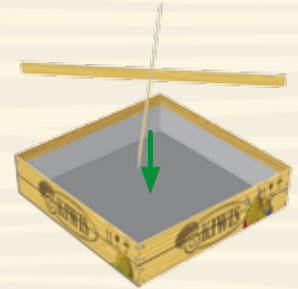
Endlich können die Kiwis in den Urlaub! Doch das Einchecken ist gar nicht so einfach, denn nicht jeder will neben jedem sitzen. Am liebsten sitzen sie in Vierergruppen zusammen, und das ist euer Ziel.

Wer es als Erster schafft, vier seiner Kiwis in einem Quadrat in der Kiste landen zu lassen, gewinnt sofort. Ansonsten werden die Kiwis so lange geschnippt, bis alle in der Kiste sind. Jetzt werden die Punkte gezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

VOR DEM ERSTEN SPIEL

- Baut das Pappgestell wie in der Abbildung gezeigt zusammen und stellt es in das Schachtelunterteil.
- Drückt die Kiwis vorsichtig aus den Stanztableaus.

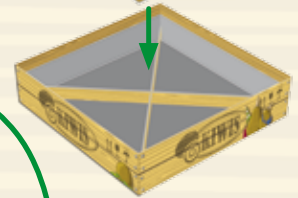


VOR JEDEM SPIEL

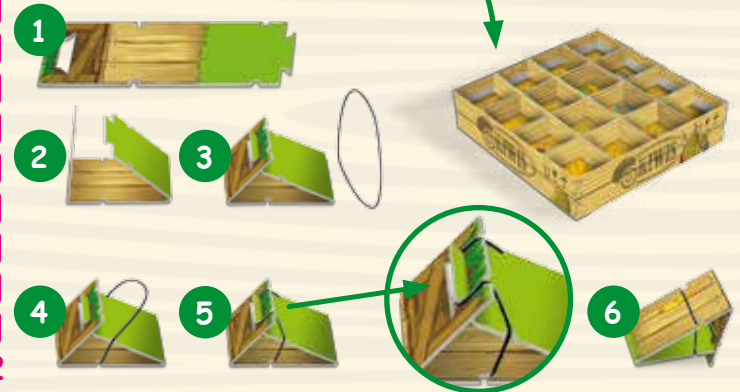
- Nehmt die Kiwis aus der Schachtel und legt den Spielplan auf das Pappgestell in das Schachtelunterteil.
- Baut darauf das Gitter aus den 6 Pappsteifen auf.
- Jetzt habt ihr eine Spielfläche, die in 16 Fächer unterteilt ist. Stellt das Schachtelunterteil in die Mitte zwischen euch.



GESCHAFFT!



- Baut nun noch die 4 Katapulte zusammen und schon kann es losgehen!



Jeder bekommt eine Rampe, die er vor sich aufstellt, und 10 Kiwis in der Farbe seiner Wahl. Bei weniger als 4 Spielern kommen die restlichen Kiwis aus dem Spiel. Vor dem ersten Spiel solltet ihr ein bisschen das Schnippen der Kiwis üben. Legt einen Kiwi auf die Rampe. Am besten zieht ihr mit der Fingerkuppe das Gummiband etwas nach unten. Wenn ihr loslasst, fliegen die Kiwis im hohen Bogen – und landen hoffentlich in der Kiwikiste.

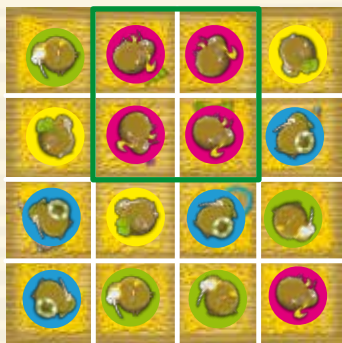
SPIELABLAUF

Ihr spielt alle gleichzeitig! Schließlich wollen die Kiwis möglichst schnell in den Urlaub. Einer gibt das Startsignal. Versucht nun alle, eure Kiwis mit Hilfe der Katapulte in die Fächer des Schachtelunterteils zu schnippen. Doch Achtung: Die Situation ändert sich ständig, da jeder von euch alle 16 Fächer zur Verfügung hat. So kann es ganz schnell passieren, dass eure Kiwis von anderen überdeckt werden! Am Ende zählen jedoch nur Kiwis, bzw. Kiwistapel, bei denen die eigene Farbe oben liegt.

Den Abstand der Rampe zur Spieleschachtel dürft ihr frei wählen. Kiwis, die vorbeigeflogen sind, dürfen erneut geschnippt werden. Niemand darf mit der Hand über oder auf den Spielplan fassen. Kiwis, die auf dem Spielplan liegen, dürfen nicht mehr berührt werden. Wer keine Kiwis mehr hat, wartet, bis das Spiel vorbei ist.

ENDE DES SPIELS

Wer es zuerst schafft, vier seiner Kiwis an beliebiger Stelle als Quadrat (bestehend aus 4 einzelnen Fächern) in den Fächern auf dem Spielfeld zu landen, ruft sofort laut „Flying Kiwis“.



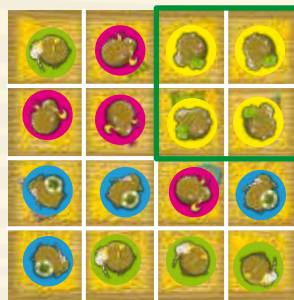
Jetzt müssen die anderen Spieler ihr Schnippen unterbrechen und überprüfen, ob das Spiel tatsächlich zu Ende ist. Liegen vier gleichfarbige Kiwis in einem Quadrat in den Fächern oben auf, so hat dieser Spieler sofort gewonnen. Seine Kiwis fliegen in den Urlaub und sitzen dabei auch noch neben ihren besten Freunden!

Schafft es niemand von euch, die Kiwis im Quadrat zu landen, spielt ihr so lange weiter, bis alle Kiwis in der Kiwikiste liegen. Nehmt jetzt alle Kiwis, die oben auf dem Gitter liegen, also nicht in eins der Kästchen gefallen sind, aus dem Spiel. Anschließend nehmt ihr aus den Fächern, in denen eure Kiwis **oben** liegen, die kompletten Stapel zu euch. Jeder

zählt nun alle Kiwis, die er eingesammelt hat (egal welcher Farbe!). Wer die meisten Kiwis ergattert hat, gewinnt.

Beispiel: Alle Spieler schnippen ihre Kiwis in Richtung Kiwikiste. Lina schafft es und schnippt einen ihrer Kiwis so, dass ein Quadrat mit ihren Kiwis entsteht. Vier Kiwis ihrer Farbe liegen also in den Fächern obenauf und bilden ein Quadrat. Lina ruft sofort „Flying Kiwis“ und alle hören auf zu schnippen. Lina hat diese Partie gewonnen.

Hätte Lina kein Quadrat geschafft, hätten alle Spieler ihre Kiwis weitergeschnippt. Jeder hätte dann, wenn alle Kiwis in der Kiste gelandet sind, seine Stapel – also alle, bei denen seine Farbe oben liegt – aus dem Spielplan genommen und die Anzahl der Kiwichips gezählt.



Lina hat ein Quadrat geschafft. Sie hat sofort gewonnen.



Niemand hat bisher ein Quadrat geschafft. Es wird so lange geschnippt, bis alle Kiwis in der Kiwikiste gelandet sind. Lina ist gelb und sammelt 3 Stapel ein, Luca ist blau und sammelt 5 Stapel, Hannah sammelt 4 (grün) und Tessa 4 (pink). Jeder zählt nun, wie viele Kiwis er insgesamt eingesammelt hat. Lina hat die meisten Kiwis eingesammelt und gewinnt das Spiel!

© 2015 HUCH! & friends
Autoren: Marco Teubner, Frank Bebenroth
Illustration: Frank Bebenroth
Design: HUCH! & friends
Redaktion: Tina Landwehr

Hersteller und Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstürgungsgefahr durch Kleinteile. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.



FLYING KIWIS



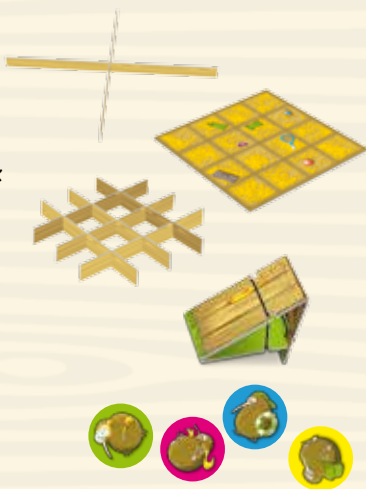
A FAST-PACED GAME
FOR CHILDREN AGED 5 YEARS AND UP



The little Kiwis would like to spend some time away from New Zealand to enjoy a bit of rest and relaxation. The only problem is, despite being birds, they can't fly! They will have to come up with another idea. The Kiwis decide to sneak into transport crates of fruit, and what better crate can there be but a crate full of kiwifruit! Kiwifruit is shipped out into all parts of the world, making their dream of leaving the island all but a sure thing! Quickly they build catapults to thrust themselves up and into the crates. And here's where you come into play. Help the Kiwis find the best places in the crates for their imminent trip.

CONTENTS

- 1 cardboard frame as a base for the game board
- 1 game board that is placed in the bottom part of the game box
- 1 cardboard grid to divide the kiwi crate
- 4 ramps, each with its own rubber band
- 40 Kiwis (10 each in 4 different colours)



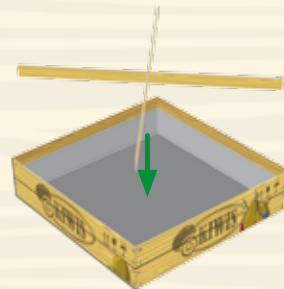
AIM OF THE GAME

The Kiwis can finally go on vacation! But checking in won't be so easy because not everyone wants to sit next to just anyone. Ideally, they would like to sit in groups of four, and that is your goal. The first player to land four of his Kiwis in the crate in a square formation immediately wins the game. Or, continue propelling your Kiwis into the crate until all birds are in the crate. Then count the points. The player with the most points wins the game.

GAME SETUP

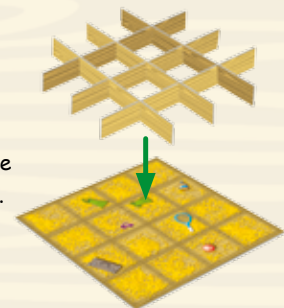
WHEN PLAYING FOR THE FIRST TIME

- Assemble the cardboard frame as shown in the illustration and put it in the bottom of the box.
- Gently press out the Kiwis from perforated boards.



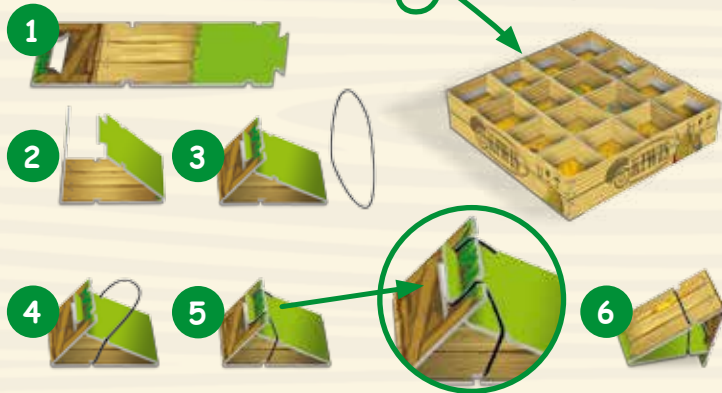
BEFORE EACH GAME

- Take the Kiwis out of the box and place the game board on the cardboard frame in the bottom of the box.
- Using the 6 cardboard strips, assemble the grid and place it on top of the game board.
- This will give you a game board divided up by 16 squares. Put it in the middle of the table at an equal distance from one another.



DONE!

- Now assemble the 4 ramps and you are ready to play!



Each player receives a ramp that he places in front of him and 10 Kiwis of his selected colour. If fewer than 4 players are playing, put the remaining Kiwis off to the side. Before you begin the first game, practice launching your Kiwis from the ramp. Lean a Kiwi on the ramp. Then, using the tip of your finger, slightly pull back on the rubber band. When you let it go, the Kiwi will fly through the air and hopefully land in the kiwi crate.

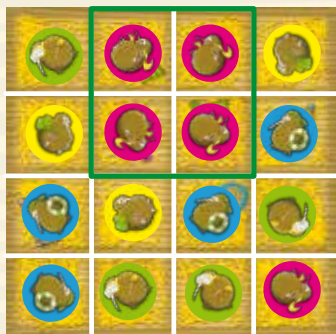
HOW TO PLAY

Everyone plays at the same time! After all, the Kiwis are anxious to go on their long awaited vacation. A designated player gives the command to begin, and everyone tries to launch his Kiwis off the ramp and into the squares of the game box. But watch out! The situation is constantly changing, since everyone is aiming at the same 16 compartments. That means your Kiwis can easily be covered by the others! And at the end of the game, only the Kiwis or Kiwi stacks are counted that show one's own colour on top.

The distance of the ramps to the game box is up to you. Kiwis that land outside the game box can be relaunched from your ramps. No one is allowed to reach over the game board or touch it with his hand. Kiwis lying on the game board may not be touched. If you run out of Kiwis, you have to wait until the game is over.

END OF GAME

The first player to land four of his Kiwis in any four squares on the game board to form a square (of 4 individual compartments) immediately calls out loud "flying Kiwis".

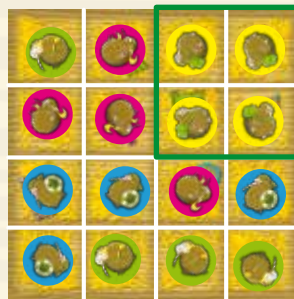


All other players must stop launching their Kiwis and check if the game really is over. If four Kiwis of the same colour are lying at the top of four compartments that form a square, then the player has indeed won the game. His Kiwis get to fly away on vacation and sit next to their best friends along the way.

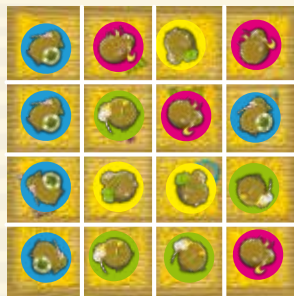
If no one is able to land his Kiwis in a square formation, keep playing until all Kiwis are in the kiwi crate. Now pick up all kiwis lying on the grid, which did not land in any of the compartments, and remove them from the game. Then pick up all the Kiwis from each compartment in which your Kiwi is lying on top. Each player counts all his Kiwis that he has collected (the colour doesn't matter). The player who has collected the most Kiwis wins.

Example: Everyone launches their Kiwis towards the kiwi crate. Lina successfully lands her Kiwis in the crate so that a square is formed. That means four of her Kiwis are lying at the top of four compartments that form a square. Lina immediately calls out: "Flying Kiwis," and everyone stops launching their Kiwis. Lina is the winner.

If, however, Lina did not successfully form a square, everyone would have continued launching their Kiwis. In this case, once all the Kiwis were lying in the crate, each player would remove all Kiwis from each compartment where a kiwi in his colour was lying on top and count them.



Lina successfully formed a square. She immediately won the game.



No one was able to form a square until now. Everyone continues to launch their Kiwis until they are all in the kiwi crate. Lina is yellow and collects 3 stacks, Luke is blue and collects 5 stacks, Hannah collects 4 (green) and Tina collects 4 (pink). Each player counts how many Kiwis he has collected in total. Lina has collected the most Kiwis and has won the game!

© 2015 HUCH! & friends
 Inventors: Marco Teubner, Frank Bebenroth
 Illustration: Frank Bebenroth
 Design: HUCH! & friends
 Editor: Tina Landwehr
 Translation: Birgit Irgang

Manufacturer:
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 D-89312 Günzburg
 www.hutter-trade.com

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.



FLYING KIWIS

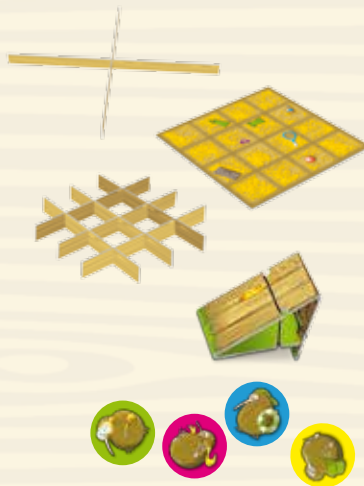
UN JEU RYTHMÉ POUR ENFANTS
À PARTIR DE 5 ANS



Les jeunes kiwis aimeraient bien partir en vacances pour se reposer un peu, loin de la Nouvelle-Zélande. Mais ça n'est pas si facile car, bien que ce soient des oiseaux, ils ne savent malheureusement pas voler ! Il leur faut trouver une autre solution. Les kiwis décident de se cacher dans une cargaison de fruits. Et quoi de mieux qu'une caisse de... kiwis ? Comme ces fruits sont exportés dans le monde entier, ce sont les vacances assurées ! Rapidement, des catapultes sont construites pour envoyer les oiseaux dans les caisses. Et c'est là que vous entrez en action : à vous d'aider les kiwis à récupérer les meilleurs places pour le voyage !

CONTENU

- 1 support en carton à placer sous le plateau
- 1 plateau de jeu, à installer dans le fond de la boîte
- 1 grille pour compartimenter la caisse de kiwis
- 4 rampes de lancement équipées d'un élastique
- 40 kiwis (10 par couleur)



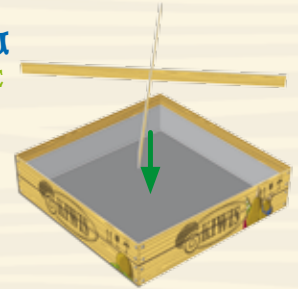
BUT DU JEU

Les kiwis peuvent enfin partir en vacances ! Mais l'embarquement est loin d'être simple car chacun ne veut pas être assis à côté de n'importe qui. Les kiwis préfèrent voyager par quatre et c'est justement votre but : le premier joueur qui réussira à former un carré dans la caisse avec quatre de ses kiwis remportera immédiatement la partie. Sinon, les kiwis continueront d'être catapultés jusqu'à ce qu'ils soient tous dans la caisse. Le vainqueur sera alors le joueur qui totalisera le plus de points.

MISE EN PLACE DU JEU

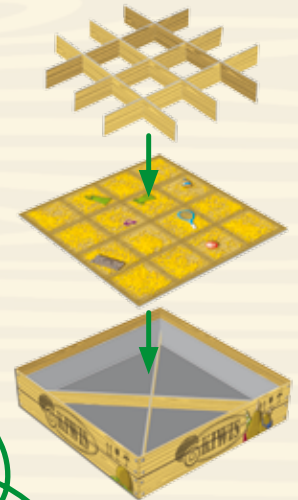
AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

- Assemblez le support comme le montre l'illustration et placez-le dans le fond de la boîte.
- Détachez soigneusement les kiwis des planches prédécoupées.



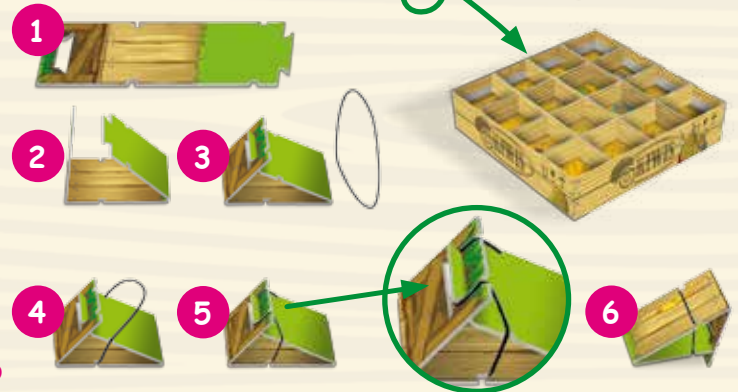
AVANT CHAQUE PARTIE

- Sortez les kiwis et installez le plateau sur le support dans le fond de la boîte.
- Placez les compartiments par-dessus en assemblant les 6 réglettes en carton.
- Votre aire de jeu est maintenant divisée en 16 compartiments. Installez la boîte entre vous, au milieu de la table.



RÉUSSI !

- Il ne vous reste plus qu'à monter les 4 rampes de lancement et la partie peut commencer !



Chaque joueur reçoit une rampe qu'il place devant lui, ainsi que les 10 kiwis de la couleur de son choix. A moins de 4 joueurs, les kiwis restants sont retirés du jeu.

Avant la première partie, il est conseillé de s'entraîner un peu à catapulter les kiwis. Placez un kiwi sur la rampe. Le mieux est de tirer légèrement l'élastique vers le bas du bout du doigt. Lorsque vous le lâchez, le kiwi vole en décrivant un arc de cercle et atterrit..., espérons-le,... dans la caisse !

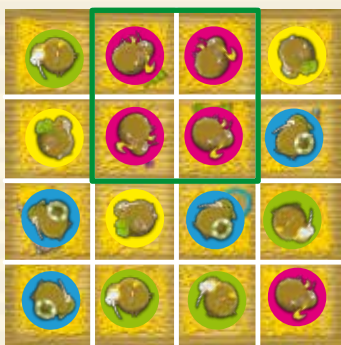
DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez tous en même temps ! Normal, les kiwis sont pressés de partir en vacances ! L'un de vous donne le signal de départ. A vous maintenant d'essayer d'envoyer vos kiwis dans les compartiments de la caisse à l'aide des rampes. Mais attention : la situation évolue sans cesse car chacun vise les 16 mêmes compartiments. Il peut donc vite arriver que vos kiwis soient recouverts par ceux des autres ! Mais à la fin, seuls compteront les kiwis ou piles de kiwis avec votre couleur visible sur le dessus.

Vous êtes libres de choisir la distance entre votre rampe et la boîte. Il est permis de relancer un kiwi qui aurait atterri à côté de la boîte. Il est interdit de toucher le plateau avec la main ou de la placer au-dessus. Un kiwi sur le plateau de jeu ne peut plus être bougé. Celui qui n'a plus de kiwis attend que la partie soit terminée.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à former un carré, n'importe où sur le plateau, avec quatre de ses kiwis (chacun dans un compartiment différent), crie immédiatement « Ki-win ! »



Les autres joueurs doivent alors s'arrêter et vérifier si la partie est effectivement terminée. S'il a formé un carré composé de 4 kiwis de la même couleur visibles dans les compartiments, ce joueur a immédiatement gagné. Ses kiwis partent en vacances, tout contents d'être assis à côté de leurs meilleurs amis !

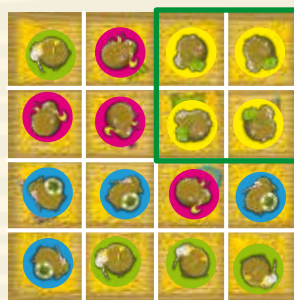
Si personne ne réussit à former un carré avec ses kiwis, continuez à jouer jusqu'à ce que tous les kiwis aient atterri dans la caisse. Retirez d'abord du jeu tous les kiwis restés en équilibre sur la grille, c'est-à-dire non tombés dans un compartiment. Chaque joueur prend ensuite devant lui l'ensemble des piles au **sommet** desquelles se trouve

un kiwi de sa couleur. Chacun compte tous les kiwis qu'il a récupérés (quelle que soit leur couleur). Celui qui possède le plus de kiwis remporte la partie.

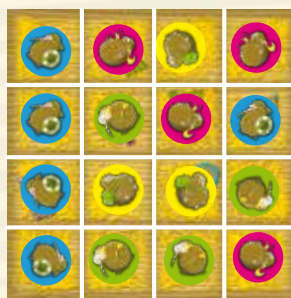
Exemple : Tous les joueurs envoient leurs kiwis vers la caisse.

Lisa réussit à former un carré avec ses kiwis : quatre de ses kiwis sont visibles dans les compartiments et forment un carré. Lisa crie immédiatement « Ki-win ! » Elle remporte cette partie.

Si Lisa n'avait pas réussi à former un carré, les autres joueurs auraient continué à catapulter leurs kiwis. Une fois tous les kiwis dans la caisse, chacun aurait pris devant lui les piles des compartiments au sommet desquelles se trouvaient ses kiwis et aurait compté le nombre de kiwis récupérés.



Lisa a formé un carré. Elle gagne immédiatement.



Personne n'a formé de carré. Les joueurs continuent à envoyer leurs kiwis jusqu'à ce qu'ils soient tous dans la caisse. Lisa est jaune et récupère 3 piles, Luca est bleu et récupère 5 piles, Anna en récupère 4 (vert) et Tessa 4 (rose). Chacun compte alors le nombre de kiwis récupérés. Lisa a récupéré le plus de kiwis et remporte la partie.

© 2015 HUCH! & friends
Auteurs : Marco Teubner, Frank Bebenroth
Illustrations : Frank Bebenroth
Design : HUCH! & friends
Rédaction : Tina Landwehr
Traduction : Eric Bouret

Fabriqué et distribué par :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



FLYING KIWIS

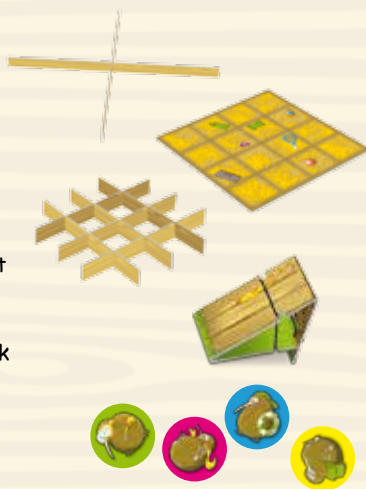
EEN BLIKSEMSNEL SPEL
VOOR KINDEREN VANAF 5 JAAR



De kleine kiwi's willen met vakantie gaan en ver van Nieuw-Zeeland een beetje ontspannen. Maar dat is niet zo eenvoudig, want de kiwi's zijn dan wel vogels, maar helaas kunnen ze niet vliegen! Ze moeten dus iets anders bedenken. De kiwi's besluiten om zich in een fruittransport te verstoppert. En wat is nou beter dan kisten met kiwi's? Die worden de hele wereld over vervoerd, dus de vakantie is gered! De katapulten zijn in een mum van tijd klaar om de vogeltjes naar de kisten te schieten. En dat is jullie taak! Help de kiwi's om de beste plaatsen voor hun reis te krijgen!

INHOUD

- 1 kartonnen frame als basis voor het speelbord
- 1 speelbord, dat in de onderkant van de doos wordt gelegd
- 1 kartonnen raster om de kiwikist in vakken te verdelen
- 4 platformen met elk één elastiek
- 40 kiwi's (10 van elke kleur)



DOEL VAN HET SPEL

Eindelijk kunnen de kiwi's met vakantie! Maar het inchecken is niet echt makkelijk, want iedereen wil naast zijn beste vrienden zitten. Het liefst zitten ze in groepen van vier bij elkaar, en dat is jullie doel. Wie het eerst erin slaagt vier van zijn kiwi's in één vierkant in de kist te krijgen, wint meteen. Lukt dit niet, dan worden de kiwi's net zo lang afgeschoten tot ze allemaal in de kist liggen. Daarna worden de punten geteld. De speler met de meeste punten wint.

VOORBEREIDING

VOOR HET EERSTE SPEL

- Zet het kartonnen frame in elkaar zoals op de afbeelding te zien is en leg in de onderkant van de doos.

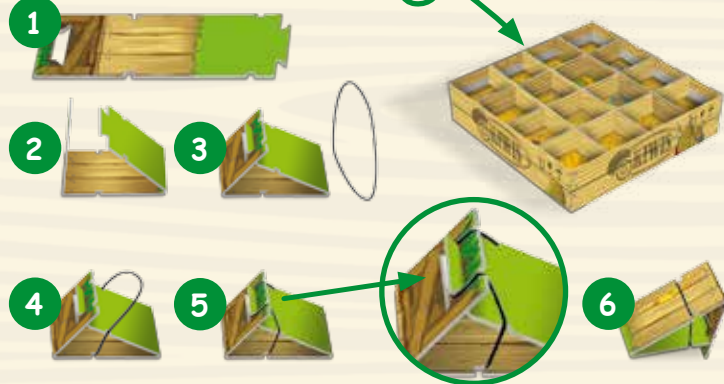
- Haal nu de kiwi's voorzichtig uit de tableau's.

VOOR ELK SPEL

- Haal de kiwi's uit de doos en leg het speelbord op het kartonnen frame in de onderkant van de doos.
- Maak daarna met de 6 kartonnen stroken het raster en leg dit op het speelplan.
- Nu heb je een speelbord dat in 16 vakken is verdeeld. Zet de onderkant van de doos in het midden.

GESLAAGD!

- Zet nu nog de 4 platformen in elkaar en je kunt beginnen!



Elke speler krijgt één platform en zet deze voor zich neer. Daarna krijgt hij 10 kiwi's van zijn gekozen kleur. Als er minder dan 4 spelers zijn, gaan de resterende kiwi's uit het spel. Voor het eerste spel is het handig om het afschieten van de kiwi's een beetje te oefenen. Leg een kiwi op het platform. Je kunt het beste het elastiek met je vingertop iets naar beneden trekken. Als je loslaat, vliegt de kiwi in een grote boog en hopelijk in de kiwikist.

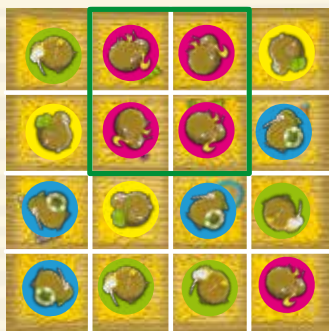
HET SPEL ZELF

Jullie spelen allemaal tegelijk, want de kiwi's willen zo snel mogelijk met vakantie! Een van jullie geeft het startsein. Probeer nu de kiwi's met behulp van de platformen in de vakken in de doos te schieten. Maar let op: de situatie verandert voortdurend, omdat iedereen over alle 16 vakken kan beschikken. Je kiwi's kunnen dus heel snel onder andere kiwi's komen te liggen! Maar aan het einde tellen alleen die kiwi's of kiwistapels waar je eigen kleur bovenop ligt.

De afstand tussen het platform en de doos mag je zelf bepalen. Kiwi's die naast de doos zijn beland, mag je nog een keer afschieten. Niemand mag met zijn hand boven of op het speelbord komen. Kiwi's die op het speelbord terecht zijn gekomen, mag je niet meer aanraken. Wie geen kiwi's meer over heeft, wacht tot het spel is afgelopen.

EINDE VAN HET SPEL

Wie het eerst erin slaagt vier van zijn kiwi's op een willekeurige plek in één vierkant (bestaande uit 4 vakken) in de vakken van het speelbord te krijgen, roept meteen hardop: "Flying Kiwis".



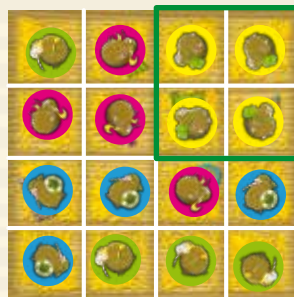
Nu moeten alle andere spelers ophouden met schieten en controleren of het spel daadwerkelijk afgelopen is. Als er vier kiwi's van dezelfde kleur in één vierkant in de vakken bovenop liggen, heeft deze speler meteen gewonnen. Zijn kiwi's gaan met vakantie en zitten ook nog naast hun beste vrienden!

Als niemand erin slaagt zijn kiwi's in één vierkant te plaatsen, speel je net zo lang door tot alle kiwi's in de kist liggen. Neem nu alle kiwi's die boven op het raster liggen, dus niet in een van de vakken terecht zijn gekomen, uit het spel. Haal vervolgens de hele stapel kiwi's uit de vakken waarin jouw kiwi's **bovenop** liggen. Iedereen telt nu alle kiwi's

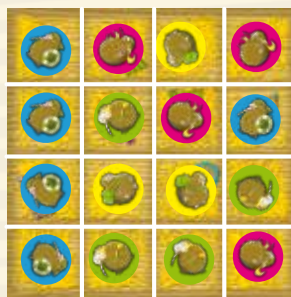
die hij heeft verzameld (ongeacht de kleur). Wie de meeste punten heeft verzameld, wint.

Voorbeeld: Alle spelers schieten hun kiwi's naar de kiwikist. Lina slaagt erin een van haar kiwi's zo te schieten dat er een vierkant met haar kiwi's ontstaat. Er liggen dus vier kiwi's van haar kleur bovenop in de vakken en vormen een vierkant. Lina roept meteen: "Flying Kiwis", en de anderen houden op met schieten. Lina heeft dit potje gewonnen.

Als Lina geen vierkant zou hebben gemaakt, zouden alle spelers verder zijn gegaan met het afschieten van hun kiwi's. Nadat alle kiwi's in de kist zouden zijn beland, zou iedereen zijn stapels - dus alle stapels waarbij zijn eigen kleur bovenop ligt - van het speelbord hebben gehaald en de kiwifiches hebben geteld.



Lina heeft een vierkant. Ze heeft meteen gewonnen.



Niemand heeft een vierkant. Er wordt net zo lang geschoten tot alle kiwi's in de kist liggen. Lina is geel en verzamelt 3 stapels, Luca is blauw en verzamelt 5 stapels, Hannah verzamelt 4 (groen) en Tessa 4 (rose). Iedereen telt nu hoeveel kiwi's hij in totaal heeft verzameld. Lina heeft de meeste kiwi's verzameld en wint het spel.

© 2015 HUCH! & friends
Auteurs: Marco Teubner, Frank Bebenroth
Illustratie: Frank Bebenroth
Design: HUCH! & friends
Redactie: Tina Landwehr
Vertaling: Susanne Bonn

Productie en verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.



FLYING KIWIS

UN JUEGO DE VELOCIDAD
PARA NIÑOS A PARTIR DE 5 AÑOS



Los pequeños kiwis quieren irse de vacaciones y relajarse en algún lugar paradisíaco lejos de Nueva Zelanda. El problema es que eso no es tan fácil, ya que, aunque son pájaros, no saben volar. Hay que encontrar otra solución. Los kiwis deciden ir de polizones en un contenedor de fruta. Y qué mejor que esconderse en cajas de kiwis. Los kiwis se envían a todo el mundo, por lo que las vacaciones estarían garantizadas. Vamos allá: hay que montar rápido las rampas para catapultar a los kiwis en la caja de fruta. Ahora, os toca a vosotros ayudar a los kiwis a conseguir las mejores posiciones de la caja.

CONTENIDO

- 1 armazón de cartón para utilizar como base del tablero
- 1 tablero insertado en la parte inferior de la caja del juego
- 1 rejilla de cartón para dividir la caja de kiwis
- 4 rampas con un cinta elástica cada una
- 40 kiwis (10 de cada color)



OBJETIVO DEL JUEGO

Los kiwis pueden irse por fin de vacaciones. Claro que no todo es tan fácil, porque no todos quieren estar sentados al lado de todos. Ellos quieren ir en grupos de cuatro, y ese será vuestro objetivo. Quien consiga primero hacer aterrizar a cuatro de sus kiwis dentro de la caja formando un cuadrado, ganará el juego inmediatamente. Si no lo consigue nadie, seguid catapultando los kiwis dentro de la caja hasta que todos hayan aterrizado en ella. Entonces, se cuentan los puntos obtenidos por los kiwis reunidos y gana el jugador que haya logrado reunir el mayor número de puntos.

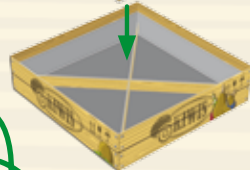
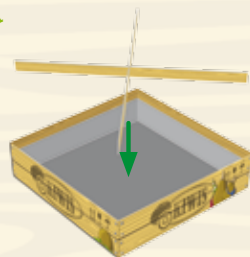
PREPARATIVOS DEL JUEGO

ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA

- Montad el armazón de cartón tal y como se muestra en el dibujo y colocadlo sobre la parte inferior de la caja del juego.
- Entonces, separad cuidadosamente los kiwis de la lámina troquelada.

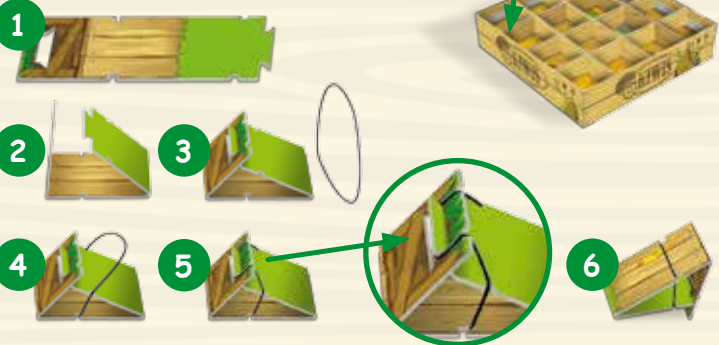
ANTES DE CADA PARTIDA

- Sacad los kiwis de la caja, colocad el tablero de juego sobre el armazón de cartón e insertad este a su vez en la parte inferior de la caja del juego.
- Entonces, colocad sobre el tablero la rejilla compuesta por 6 tiras de cartón.
- Ahora, tenéis un tablero de juego dividido en 16 compartimentos.
- Entonces, colocad la parte inferior de la caja del juego en el centro de la mesa de forma que quede a la misma distancia de todos los jugadores.



¡LISTO!

- Ya solo tenéis que montar las 4 rampas y, a continuación, podréis empezar a jugar.



Cada jugador recibe una rampa, que coloca delante de sí, y 10 kiwis del color que haya elegido. Si juegan menos de 4 jugadores, los kiwis restantes se sacan del juego. Antes de jugar por primera vez, es recomendable que practiquéis un poco a catapultar los kiwis. Colocad para ello un kiwi sobre la rampa y tirad de la cinta elástica hacia abajo con la yema del dedo índice. Entonces, soltad la cinta elástica: los kiwis volarán formando un arco y, si todo sale bien, aterrizarán en la caja de kiwis.

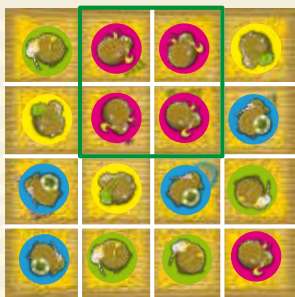
DESARROLLO DEL JUEGO

Todos jugáis a la vez, ya que, al fin y al cabo, todos queremos que los kiwis se vayan de vacaciones lo más pronto posible. Primero, uno de los jugadores hace la señal acordada para comenzar el juego. Entonces, todos tenéis que intentar con la ayuda de las rampas que vuestros kiwis aterricen en los compartimentos de la parte inferior de la caja del juego. Pero, ¡ojo! La situación cambia continuamente, ya que todos vosotros podéis ocupar cualquiera de los 16 compartimentos. Es decir, puede pasar, por ejemplo, que vuestros kiwis queden cubiertos por otros kiwis. Tened en cuenta que, al final, un jugador solo puede contarse como propios los kiwis o los mazos de kiwis si el kiwi que queda arriba a la vista es de su color.

La distancia entre la rampa y la caja del juego la podéis fijar vosotros libremente. Los kiwis que caigan fuera de la caja pueden volver a ser catapultados. Nadie puede tocar con la mano el tablero de juego ni pasar la mano por encima de él. Además, tampoco podéis tocar los kiwis situados dentro del tablero. Si alguien se queda sin kiwis, debe esperar a que se acabe el juego.

FINAL DEL JUEGO

Quien consiga hacer aterrizar primero a cuatro de sus kiwis en cualquier zona dentro de la caja formando un cuadrado (compuesto por 4 compartimentos), tiene que decir en alto «Kiwis voladores».



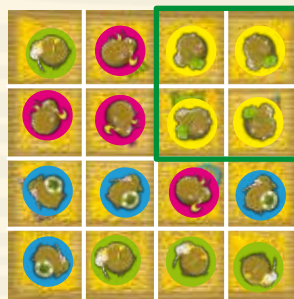
Ahora, los demás jugadores deben dejar de catapultar a sus kiwis y comprobar si la partida ha finalizado realmente o no. Si los cuatro kiwis del mismo color han aterrizado en los compartimentos formando un cuadrado y no están tapados por ningún kiwi de otro color, ha ganado este jugador, y sus kiwis podrán irse de vacaciones sentados al lado de sus mejores amigos.

Si ningún jugador logra hacer aterrizar a cuatro de sus kiwis en un cuadrado, continuad jugando hasta que todos los kiwis hayan aterrizado en la caja de kiwis. Sacad del juego todos los kiwis que no hayan aterrizado en ningún compartimento y se hayan quedado en la rejilla. Entonces, cada jugador toma los kiwis situados en los compartimentos en los que los kiwis de su color han quedado **arriba** a la vista y cuenta todos los kiwis reunidos

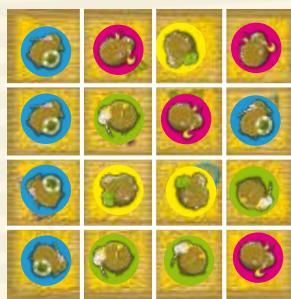
(independientemente del color que sean). El juego lo gana quien haya conseguido reunir más kiwis.

Ejemplo: Todos los jugadores catapultan sus kiwis en dirección a la caja de kiwis. Laura consigue hacer aterrizar uno de sus kiwis de tal manera que forma un cuadrado con otros kiwis suyos. Es decir, en los compartimentos de la caja hay cuatro kiwis del mismo color a la vista formando un cuadrado. Laura dice inmediatamente en voz alta: «Kiwis voladores». Entonces, los demás jugadores dejan de jugar, ya que Laura ha ganado ya la partida.

Si Laura no logra formar un cuadrado, todos los jugadores siguen catapultando sus kiwis. Entonces, cuando todos los kiwis estén en la caja, cada jugador se queda con todos los mazos de kiwis en los que el último kiwi que esté a la vista sea de su color y cuenta el número de kiwis que ha reunido.



Laura ha formado un cuadrado con cuatro de sus kiwis, por lo que ya ha ganado la partida.



Nadie ha formado un cuadrado, por lo que se sigue jugando hasta que se hayan catapultado todos los kiwis en la caja. Laura lleva el color amarillo, por lo que se queda con 3 mazos. Luis lleva el color azul, por lo que se lleva 5 mazos. Herminia se queda con 4 (verde) mazos y Teresa con 4 (fucsia) mazos. Cada jugador cuenta entonces cuántos kiwis ha obtenido. Laura tiene un mayor número de kiwis que los demás y gana la partida.

© 2015 HUCH! & friends
 Autores: Marco Teubner, Frank Bebenroth
 Ilustraciones: Frank Bebenroth
 Diseño: HUCH! & friends Redacción: Tina Landwehr
 Traducción: Birgit Irgang
 Manufacturer: Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg
 Alemania | www.hutter-trade.com

11 ¡Atención! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.





FLYING KIWIS

ETT FARTFYLLT SPEL
FÖR BARN FRÅN 5 ÅR OCH UPPÅT



De små kiwifåglarna vill komma bort från Nya Zeeland för att njuta av lite vila och avkoppling. Men de har ett problem - trots att de är fåglar kan de inte flyga! De måste hitta på en annan idé. Kiwifåglarna bestämmer sig för att smyga sig in i transportlådor med frukt, och vilka bättre lådor finns det än lådor fyllda med kiwifrukt? Kiwifrukt levereras till alla delar av världen, vilket gör deras dröm om att lämna ön till ett garanterat färdsmål! Raskt bygger de katapulter för att fyra iväg sig själva, upp genom luften och ned i lådorna. Och det är här du kommer in i bilden; hjälp kiwifåglarna att hitta de bästa platserna i lådorna, inför deras förestående resa!

INNEHÅLL

- 1 pappram som bas för spelbrädet
- 1 spelbräde som placeras i askens underdel
- 1 pappgitter som delar in kiwifruktlådan i fack
- 4 ramper, med ett gummiband vardera
- 40 kiwifåglar, 10 vardera i fyra olika färger



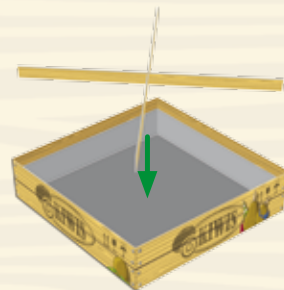
VAD SPELET GÅR UT PÅ

Kiwifåglarna kan äntligen åka iväg på semester! Men att checka in blir inte så lätt, eftersom ingen vill sitta vid sidan om vem som helst av de andra. Helst vill de sitta i grupper om fyra, och det är ditt mål. Den första spelaren som kan få fyra av sina kiwifåglar ned i lådan i en kvadrat har genast vunnit spelet! Eller så kan ni fortsätta att fyra iväg era kiwifåglar tills allihop befinner sig i lådan, och räknar ni ihop era poäng. Spelaren med flest poäng har då vunnit spelet!

FÖRBEREDELSE

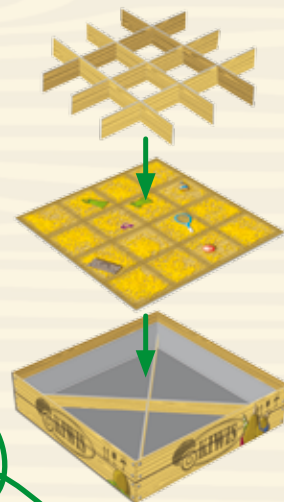
NÄR NI SPELAR FÖR FÖRSTA GÅNGEN

- Sätt ihop pappramen som visas i illustrationen, och placera den i undre delen av asken.
- Tryck försiktigt ut kiwifåglarna från de perforerade pappramarna.



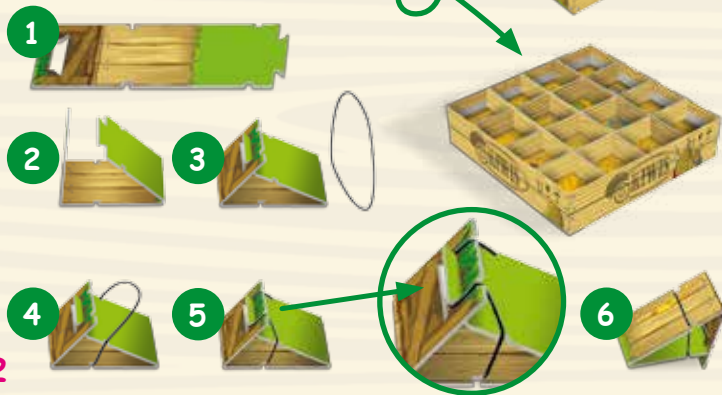
FÖRE VARJE PARTI

- Töm asken på alla kiwifåglar, och placera spelbrädet på pappramen i den undre delen av asken.
- Ta de 6 pappstyckena, sätt ihop gittret och placera det ovanpå spelbrädet.
- Därmed har ni en färdig spelplan, indelad i 16 fack. Lägg denna i mitten av bordet, på lika långt avstånd från alla deltagarna.



KLART!

- Sätt nu ihop era ramper, och så är ni klara att börja spela!



Varje spelare tar en ramp, och placerar framför sig tillsammans med 10 kiwifåglar i den färg han eller hon väljer. Om ni är färre än fyra spelare, lägger ni helt enkelt undan de kiwifåglar ni inte använder. Innan ni börjar med ert första parti, provar du lämpligen hur det är att använda din ramp! Luta en kiwifågel mot rampen, och dra tillbaka gummibandet en liten bit. När du släpper taget, kommer kiwin att flyga genom luften och förhoppningsvis landa i fruktlådan om du har siktat rätt.

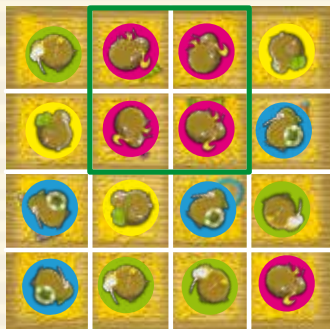
HUR NI SPELAR

Alla spelar på samma gång! Kiwifågarna är ju mycket angelägna om att komma iväg på sin efterlängtade semester. Kom överens om vem som ska säga "Börja!", och då börjar alla fyra iväg sina kiwifåglar med hjälp av rampen och ned i facken i lådan. Men se upp! Situationen ändras hela tiden, eftersom alla siktar på samma 16 fack. Det betyder att andra kiwifåglar lätt kan hamna ovanpå din! Och när spelet är slut, får du bara tillgodoräkna dig kiwifåglar, och staplar av kiwifåglar, som har din färg överst.

Hur långt ifrån spelplanen du vill ha din ramp får du själv bestämma. Kiwifåglar som landar utanför lådan får du fyra iväg på nytt från din ramp. Ingen får dock sträcka sig över spelplanen, eller vidröra spelplanen med handen. Kiwifåglar som ligger på spelplanen får inte vidröras. Om du får slut på kiwifåglar, måste du vänta tills de övriga har spelat färdigt.

VEM VINNERS?

Den som först lyckas få fyra av sina kiwifåglar i fyra olika angränsande fack som bildar en kvadrat, ropar genast "Flygande kiwisar!" och har vunnit spelet.

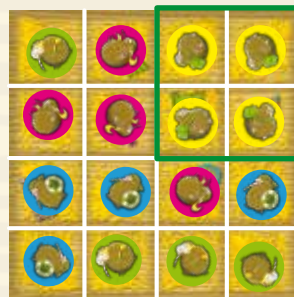


Alla de andra spelarna måste då genast sluta fyra iväg sina kiwifåglar, och kontrollera att spelet verkligen är över. Om där ligger fyra kiwifåglar i samma färg överst i fyra fack som utgör en kvadrat, har den spelaren mycket riktigt vunnit. Hans eller hennes kiwifåglar ger sig då iväg på semester, och får sitta bredvid sina bästa vänner på färden.

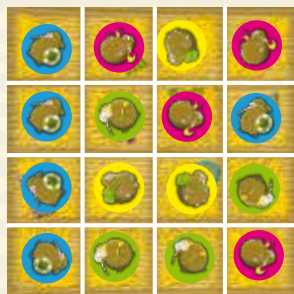
Lyckas ingen få sina kiwifåglar att landa så att de bildar en kvadrat, fortsätter ni spela tills att alla fåglarna har landat i lådan. Plocka nu först undan alla fåglar som ligger på gittret men inte har landat i något fack, och ta bort dessa ur spelet. Plocka sedan åt dig **alla** fåglar från de fack där din färg ligger **överst**. Alla spelarna räknar därefter de fåglar de plockat åt sig (oavsett färgerna). Den som då har flest kiwifåglar har vunnit.

Exempel: Alla fyra iväg sina kiwifåglar mot kiwifruktlådan. Lina lyckas få fyra av sina fåglar i lådan så att de bildar en kvadrat. Hon ropar genast "Flygande kiwisar!", och alla de andra slutar fyra iväg sina fåglar. Lina har vunnit.

Hade Lina emellertid inte lyckats bilda en kvadrat, skulle alla ha fortsatt fyra iväg sina kiwifåglar. I detta fall, när väl alla kiwifågarna hamnat i lådan, skulle alla spelarna tagit alla de fåglar från alla de fack där en i deras färg legat överst, och sedan räknat dem.



Lina lyckades bilda en kvadrat. Hon har genast vunnit spelet.



Ingen lyckades bilda en kvadrat. Alla fortsätter att fyra iväg sina kiwifåglar, tills allihop befinner sig i lådan. Lina har gult och får ihop 3 staplar, Lukas har blått och får 5 staplar, Hanna får 4 (grönt) staplar och Tina får 4 (rosa). Alla spelarna räknar hur många kiwifåglar de har totalt. Lina har fått ihop flest och har vunnit spelet!

© 2015 HUCH! & friends
Uppfinnare: Marco Teubner, Frank Bebenroth
Illustrationer: Frank Bebenroth
Design: HUCH! & friends
Redaktör: Tina Landwehr
Översättning: Dan Glimne, Word for Wort

Tillverkare och distributör:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
Tyskland
www.hutter-trade.com

Varning! Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller smådelar. Kvävningrisk!



FLYING KIWIS

ET TEMPORIGT SPIL
TIL BØRN FRA 5 ÅR



De små kiwier vil gerne på ferie og slappe lidt af langt væk fra New Zealand. Det er desværre ikke så nemt, for selv om de er fugle, kan de desværre ikke flyve! De må finde en anden løsning. Kiwierne beslutter at gemme sig i frugtkasser, og hvad er mere passende end kiwikasser? Så kan de blive transporteret rundt i hele verden og få ordnet ferien på den måde. De får hurtigt bygget ramper, som kan skyde dem op i kasserne, og her bliver du nødt til at hjælpe. Hjælp kiwierne med at finde de bedste pladser til deres rejse!

INDHOLD

- 1 papstativ som basis for spilleplanen
- 1 spilleplade, der placeres i bunden af kassen
- 1 papgitter til inddeling af kiwikassen
- 4 ramper, hver med en elastik
- 40 kiwier (10 i hver farve)



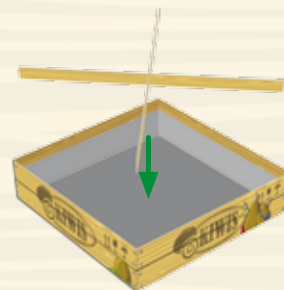
SPILLET'S MÅL

Endelig kan kiwierne holde ferie! Men det er ikke så nemt at finde pladser, da ikke alle ønsker at sidde ved siden af hinanden. De elsker at sidde i grupper på fire, og det er spillets mål. Den første spiller, som skyder fire af sine kiwier ned i et kvadrat i kassen, vinder. Hvis ingen spillere får dannet et kvadrat af fire kiwier, fortsætter spillet, indtil alle kiwierne er skudt op i kassen. Pointene gøres op, og spilleren med flest point vinder.

SPILFORBEREDELSE

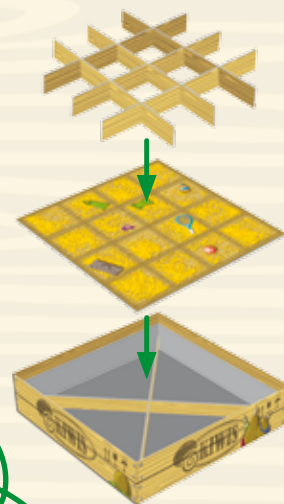
INDEN FØRSTE SPIL

- Opbyg papstativet som vist på billedet og stil det ind i kassens bund.
- Tryk kiwierne ud af panelerne.



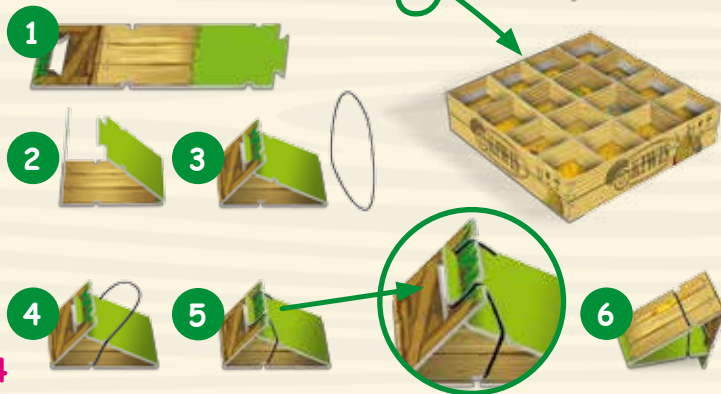
INDEN HVERT SPIL

- Tag kiwierne ud af kassen og læg spillepladen på papstativet i kassens bund.
- Saml et gitter af de seks papstrimler og placer dem oven på spillepladen.
- Nu har I en kiwikasse, som er opdelt i 16 felter. Stil kassen midt på bordet, så alle spillere har nogenlunde samme afstand til kassen.



SÅDAN!

- Til sidst samles de fire ramper, og så kan I spille!



Hver spiller tager 10 kiwier i en farve samt en rampe, som placeres foran spilleren. Er I færre end fire spillere, tages de overskydende kiwier ud af spillet. Før I går i gang med at spille for første gang, er det en god ide at øve sig i at skyde med ramperne. Læg en kiwi på rampen og træk elastikken lidt tilbage med spidsen af fingeren. Når du slipper, flyver kiwierne gennem luften og lander forhåbentlig i kiwikassen.

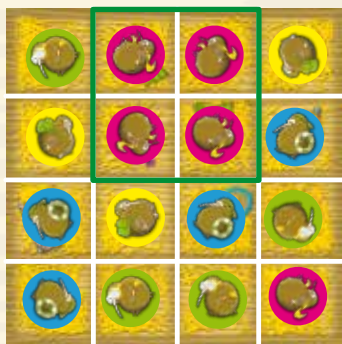
SPILLET'S FORLØB

Alle spiller på samme tid! Kiwierne vil nemlig på ferie hurtigst muligt. En af spillerne giver startsignalet, og alle forsøger at skyde deres kiwier op i kiwikassen ved hjælp af ramperne. Men pas på: Situationen ændrer sig konstant, for alle må bruge samtlige felter i kassen. Det betyder, at ens kiwier hurtigt kan blive dækket af de andre. Når spillet er slut, er det de øverste kiwier, der afgør, hvilke felter man må samle kiwier fra.

Man bestemmer selv afstanden mellem rampen og kiwikassen. Kiwier, som rammer ved siden af kassen, må skydes igen. Ingen må røre selve kiwikassen eller forsøge at gribe kiwier i luften. Kiwier, som ligger i kiwikassen eller på kanterne må ikke røres. Hvis man løber tør for kiwier, må man vente, til spillet er overstået.

SPILLET'S AFSLUTNING

Spilleren, som først får skudt fire af sine kiwier i et kvadrat (bestående af fire felter), råber straks "Flyvende Kiwier".

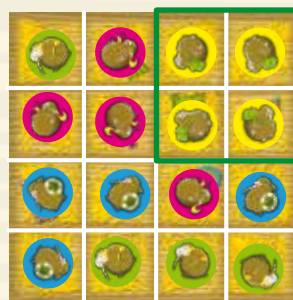


De andre spillere stopper og kontrollerer, om spillet virkelig er overstået. Hvis fire kiwier i samme farve ligger øverst i et kvadrat, som vist ved siden af, har denne spiller vundet. Hans kiwier kan nu rejse på ferie, mens de sidder ved siden af deres bedste venner.

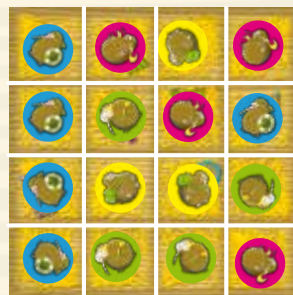
Hvis ikke det lykkes for nogen af spillerne at samle sine kiwier i et kvadrat, fortsætter spillet, indtil alle kiwierne er landet i kassen. Tag nu alle de kiwier væk, som ligger oven på gitteret uden at være faldet ned i et rum. Alle spillerne tager nu alle kiwier i de rum, hvor deres kiwi ligger øverst. Derefter tæller hver spiller sine samlede kiwier (uanset farve!). Den, der har samlet flest kiwier, vinder spillet.

Eksempel: Alle spillere skyder deres kiwier mod kiwikassen. Lina skyder en af sine kiwier sådan, at der dannes et kvadrat med hendes kiwier, som ligger øverst i felterne. Lina råber straks „Flyvende Kiwier“ og alle stopper. Lina har vundet.

Havde Lina ikke dannet et kvadrat, havde alle andre spillere bare fortsat med at skyde. Når alle kiwier var skudt op i kassen, ville hver spiller tage de stabler, hvor deres farve lå øverst, og tælle det samlede antal kiwier i stablerne.



Lina har dannet et kvadrat.
Hun vinder med det samme.



Ingen har dannet et kvadrat. Alle fortsætter med at skyde, indtil alle kiwier ligger i kiwikassen. Lina er gul og indsamler 3 stabler, Lukas er blå og indsamler 5 stabler, Hannah indsamler 4 stabler (grøn) og Tina 4 stabler (rosa). Alle spillere tæller, hvor mange kiwier de har indsamlet. Lina har samlet flest og vinder spillet!

© 2015 HUCH! & friends
Forfattere: Marco Teubner, Frank Bebenroth
Illustration: Frank Bebenroth
Design: HUCH! & friends
Redaktion: Tina Landwehr

Producent:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Advarsel! Ikke egnet for børn under tre år. Små dele udgør kvælningsrisiko.

