

CONTENU
INHOUD

- 1 chameau sur socle
- 1 figurine ALI BABA
- 1 selle
- 15 accessoires :



pot
pot



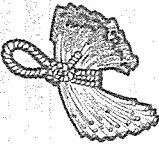
panier
mand



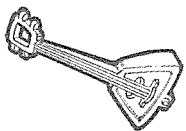
sabre
zwaard



coupelle
kom



blé
graan



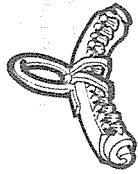
guitare
gitaar



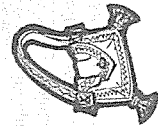
gourde
waterzak



amphore
kruik



tapis
tapijt



sacoché
tas

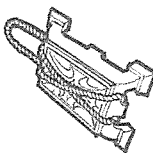
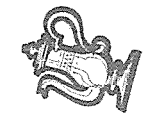
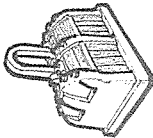


table
tafel



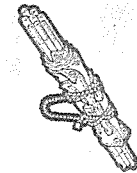
théière
theepot



coffre
koffer

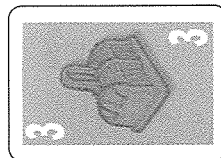


lampe
lamp

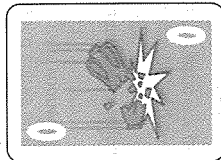


tente
tent

20 cartes :



20 kaarten :



15 cartes objet
15 voorwerpkaarten

3 cartes bonus
3 bonuskaarten

2 cartes passe ton tour
2 Beurt-Over slaan-kaarten

2 joueurs et +
2 spelers en +

Baba

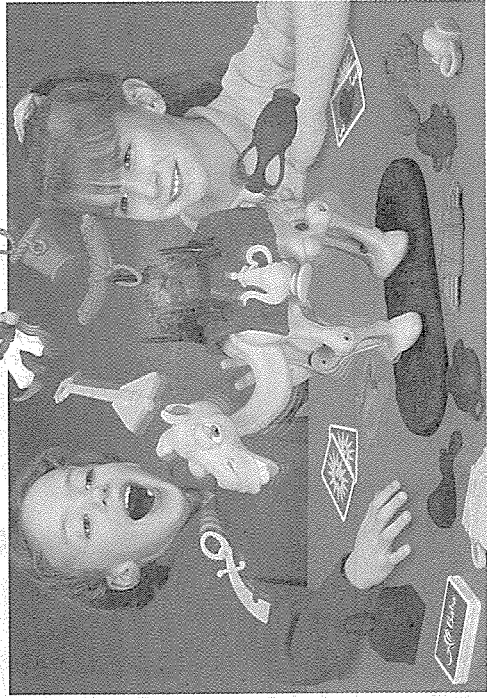
... et son chameau fougueux !
1 jeu d'action et d'adresse
... en zijn nukkige kameel !
Een reuzeplezierig actie- en
behendigheidspel.

MODE D'EMPLOI

Mets les accessoires sur le chameau,
sans le mettre en colère !

GEBRUIKSAANWIJZING

Plaats de accessoires op de kameel zonder hem
kwaad te maken !



TOMY®

Parc d'affaires international
BP 358 - 74166 ARCHAMPS Cedex
TOMY BENELUX, Ternat, Belgium.



Tomy UK Ltd.
European Headquarters,
Sutton, Surrey SM1 1LD,
England

Réf. : 7126

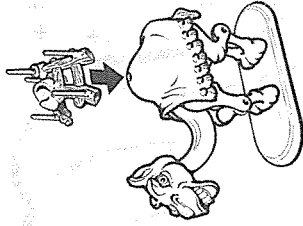
4 +

© 1998

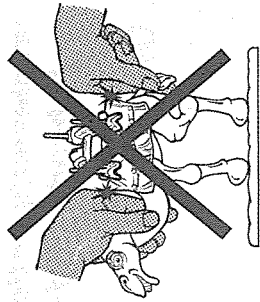
01076018

Mise en place du jeu Vorbereiding van het spel.

- 1** Place la selle sur le chameau et veilleant à ce qu'elle soit dans le bon sens.
Plaats het zadel - in de juiste richting - op de kameel.

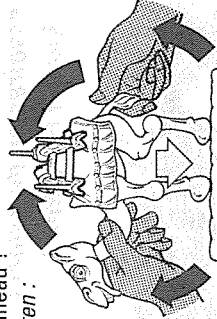


- 2** Avant qu'ALI BABA ne puisse se balader dans le désert, il doit faire asseoir son chameau coléreux.
Vóór ALI BABA een ritje door de woestijn kan maken, moet hij zijn weerbarstige kameel doen neerzitten.



Ne pas tenir le chameau comme ceci.
Si vous touchez la selle le mécanisme ne pourra s'enclencher correctement.
Houd de kameel niet zó vast want als je het zadel aanraakt, zal het mechanisme niet op de juiste manier werken.

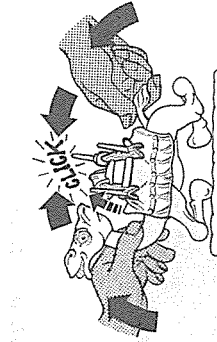
Comment asseoir le chameau ?
De kameel doen neerzitten :



Prendre le chameau par le cou et la queue comme indiqué sur le schéma.
Exercez en même temps une pression vers le haut sur la queue et le cou.

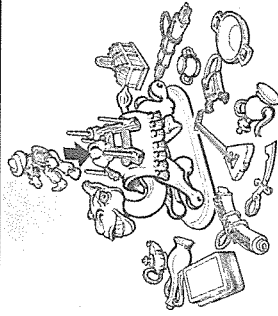
Le chameau s'assoit automatiquement.
Continuez à pousser jusqu'au déclic. Le chameau reste alors assis.
Neem de kameel vast bij de hals en de staart, zoals aangegeven op de tekening.

Druk hals en staart tegelijkertijd samen en naar boven, de kameel zakt automatisch door de knieën.
Blijf drukken tot je een klik hoort.
De kameel blijft zitten en is klaar voor het spel.



*** Petite astuce**
Procéder comme ci-dessus en mettant le chameau tête en bas. Placez la selle ensuite.

*** Tip**
Zet de kameel ondersteboven, zoals hierboven aangegeven. Plaats vervolgens het zadel.



4 Asseoir ALI BABA sur sa selle.
Disposez tous les accessoires autour du chameau.
Mélangez les cartes et faites en une pioche cartes faces cachées.
Zet ALI BABA in het zadel. Schik de accessoires rondom de kameel.

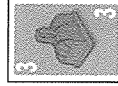
Schud de kaarten en leg ze - met de beeldzijde naar beneden - op een stapeltje binnen handbereik.

BUT DU JEU DOEL VAN HET SPEL

Gagner le maximum de points en plaçant les accessoires sur la selle du chameau.
Mais attention à ne pas le mettre en colère et à le faire ruer !
Zoveel mogelijk punten winnen door de accessoires aan het zadel van de kameel te hangen. Maar erger hem niet want dan ... springt hij woedend recht !

COMMENT JOUER ? SPELVERLOOP

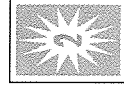
1. Le joueur le plus jeune débute la partie. Le joueur de droite joue après etc.
2. Retourner la première carte de la pioche. Elle peut être de 3 types :
 1. De jongste speler mag beginnen, dan volgt de speler rechts van hem, enz.
 2. Draai de eerste kaart van de stapel om. Er zijn 3 soorten kaarten :



Carte Objet Voorwerpkaart

Indique l'objet à placer sur la selle sans faire ruer le chameau. Réussis, garde la carte et compte les points inscrits sur cette carte.

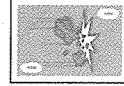
Geef aan welk voorwerp je aan het zadel moet hangen. Lukt dit zonder de kameel te doen steigeren, dan mag je de kaart behouden en de op de kaart vermelde punten zijn voor jou.



Carte bonus Bonuskaart

Garde la carte et compte les points inscrits sur celle-ci sans placer d'objets sur la selle du chameau. Le joueur suivant joue.

Je hoeft geen voorwerp aan het zadel te hangen, de kaart en de extra punten zijn voor jou. De volgende speler is aan de beurt.



Carte Passe ton tour Beurt-Over slaan-kaart

Garde la carte sans gagner de points et sans placer d'objets.

Je moet geen voorwerp plaatsen en je mag de kaart behouden maar je scoort geen punten.

3. Si en plaçant ton objet, celui-ci tombe, remets la carte sous la pile et l'objet est remis en jeu. Le joueur suivant joue.
3. Als je een voorwerp bij het plaatsen laat vallen, leg dan de kaart onderaan de stapel en het voorwerp terug bij de andere. De volgende speler is aan de beurt.
4. Si en plaçant un objet, 1 joueur en fait tomber d'autres ou ALI BABA il doit tous les replacer.
4. Als je bij het plaatsen van een voorwerp, andere voorwerpen of ALI BABA doet vallen, dan moet je al die voorwerpen terug aan het zadel hangen.
5. Si 1 joueur fait ruer le chameau, la partie se termine et le joueur perd tous ses points. Les autres joueurs comptent alors leurs points.
5. Als je de kameel doet steigeren, dan is het spel gedaan en verlies je al je punten. De andere spelers tellen hun punten om uit te maken wie gewonnen heeft.
6. La partie se termine si toutes les cartes ont été piochées, si tous les objets ont été placés sur la selle du chameau et que celui-ci n'a pas rué. Les joueurs comptent alors leurs points.
6. Het spel eindigt ook als de kaarten 'op' zijn, als alle voorwerpen aan het zadel werden gehangen zonder dat de kameel steigerde. De spelers tellen dan hun punten om uit te maken wie gewonnen heeft.

Le Gagnant De winnaar.

Le vainqueur est le joueur qui a accumulé le plus de points sans mettre le chameau en colère.
De winnaar is de speler die de meeste punten heeft verzameld zonder de kameel te doen steigeren.