

(Voorbeeld: in het begin van het spel ligt de rode 1 open. Wie aan de beurt is, draait een willekeurig ander alienfiche om, b.v. de 3, en mag met zijn speelfiguur 3 kaarten vooruit zetten. De rode 1 wordt omgedraaid, de 3 blijft nu open liggen... net zolang tot de volgende speler een nieuw fiche omdraait.)

De speelgoedkaart waarop je speelfiguur eindigt, wordt omgedraaid. Kijk of het omgedraaide speelgoed overeenkomt met één van je opdrachtkaarten:

Ja?! Dan roep je hardop: "Hebbes!" en je legt deze opdrachtkaart terzijde. De speelgoedkaart blijft open liggen en de volgende speler is aan de beurt.

Nee?! In dit geval moet je verder zoeken naar het verdwenen speelgoed en kun je geen opdrachtkaart terzijde leggen. De speelgoedkaart blijft open liggen en de volgende speler gaat verder met het spel.

Bijzonderheden:

2 speelgoedkaarten met dezelfde afbeelding: Ieder stuk speelgoed is twee keer in het spel. Nadat je op een speelgoedkaart hebt gezet, kijk je of het speelgoed al op een andere plaats op de rondweg open ligt. Is dat het geval, dan mag je direct met je speelfiguur naar die speelgoedkaart met dezelfde afbeelding gaan.

De buurjongen "Sid" is op de speelgoedkaart afgebeeld: eindigt je beurt op een speelgoedkaart waarop Sid is afgebeeld, dan mag je blind 2 alienfiches verwisselen.

Er staat een sheriffster op de speelgoedkaart: kom je op een speelgoedkaart met een sheriffster dan krijg je een kunststof fiche.

Kunststof fiches mag je altijd inzetten als je aan de beurt bent: met behulp van de kunststof fiches mag je één veld extra voor- of achteruit zetten. (Voorbeeld: je draait de 3 om, wilt echter maar 2 kaarten vooruit gaan: zet je speelfiguur eerst 3 kaarten vooruit, zoals op het alienfiche is aangegeven. "Betaal" je nu een kunststof fiche, dan mag je een veld terugzetten.)

Einde van het spel

Heb je alle 3 de stukken speelgoed gevonden en je opdrachtkaarten afgelegd, dan moet je je speelfiguur nog naar het doel brengen (het teveel aan punten vervalst).

Heb je het doel bereikt, maar nog niet alle opdrachtkaarten kunnen afleggen, dan moet je helaas nog een ronde doorlopen.

Gewonnen heeft de speler, die zijn 3 opdrachtkaarten heeft afgelegd en met zijn speelfiguur als eerste op het doel bereikt heeft.

© Disney/Pixar

© 2010 Ravensburger Spieleverlag



F

Caché... Retrouvé !

Jeux Ravensburger® n° 22 021 2

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

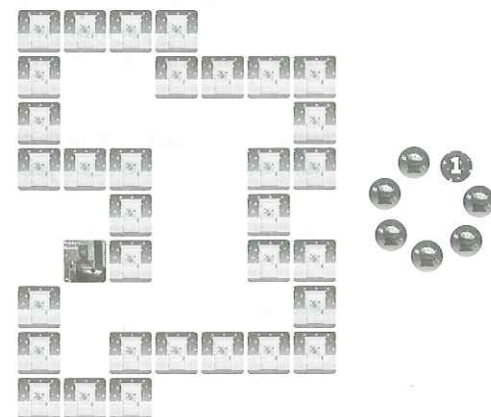
Auteur : Gunter Baars

Contenu : 32 cartes Jouet carrées, 4 pions + socle (Buzz, Woody, Zig-Zag, Rex), 1 carte Départ/Arrivée (la chambre d'Andy), 16 cartes Mission, 7 jetons Alien, 12 jetons en plastique, cette règle.

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les cartes Départ/Arrivée, Jouet et Mission, les jetons Alien et les 4 pions des planches prédécoupées.

Mélanger les 32 cartes Jouet et les placer face cachée (la porte de la chambre d'Andy visible) sur la table pour former un parcours fermé : il doit commencer et finir à la chambre d'Andy (carte Départ/Arrivée). Placer les 7 jetons Alien au hasard en cercle : ceux portant un nombre de 1 à 6 doivent être face cachée ; seul le 1 rouge se retrouve face visible. Mélanger les 16 cartes Mission et en distribuer 3 à chaque joueur. Les cartes restantes sont remises dans la boîte. Chaque joueur choisit un pion, l'insère dans son socle et le place sur la case Départ/Arrivée. Les jetons en plastique restent à portée de main et serviront au cours de la partie.



But du jeu

Andy a perdu ses jouets et il s'agit de remettre la main dessus ! À vous d'en retrouver 3 et de les ramener dans sa chambre.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence, puis chacun joue à tour de rôle.

Quand vient son tour, le joueur retourne un des jetons Alien face cachée et avance son pion du nombre de cartes Jouet correspondant au nombre indiqué.

Les nombres bleus permettent d'avancer, le 1 rouge oblige à reculer d'une carte. Il doit toujours y avoir un seul jeton Alien retourné. À chaque fois, seul le dernier jeton Alien retourné reste face visible. (Exemple : Au début de la partie, le 1 rouge est retourné. Le joueur suivant retourne un nouveau jeton Alien, le 3 par exemple, et peut donc avancer son pion de 3 cartes.

Le 1 rouge est retourné face cachée tandis que le 3 reste visible... jusqu'à ce que le joueur suivant retourne un nouveau jeton...)

La carte sur laquelle s'arrête le pion est retournée. Le joueur regarde alors si elle correspond à l'une de ses cartes Mission :

Oui ? Il crie alors « Je l'ai ! » et pose la carte Mission devant lui, face visible. La carte Jouet reste visible et c'est au tour du joueur suivant.

Non ? Dans ce cas, il doit continuer à chercher les jouets perdus et ne peut pas poser de carte Mission. La carte Jouet reste tout de même visible et c'est au tour du joueur suivant.

Cas particuliers :

2 cartes Jouet identiques : Chaque carte Jouet est présente en deux exemplaires dans le jeu. Lorsqu'il atterrit sur une carte Jouet, le joueur vérifie si ce jouet est déjà retourné quelque part sur le parcours. Si c'est le cas, il peut déplacer immédiatement son pion sur cette carte.

Carte Sid, le garçon d'à côté : Le joueur qui atterrit sur une carte Sid peut intervertir secrètement deux jetons Alien.

Carte Étoile de shérif : Le joueur qui atterrit sur une étoile de shérif gagne un jeton rouge.

Jetons rouges : Un joueur peut toujours les utiliser pendant son tour. Ils permettent d'avancer ou de reculer d'une carte supplémentaire. (Exemple : Le joueur retourne le 3 mais ne veut avancer que de 2 cartes : il commence par avancer de 3 cartes comme indiqué par le jeton Alien, puis utilise un jeton rouge pour reculer d'une carte.)

Fin de la partie :

Le joueur qui a retrouvé ses 3 jouets n'a plus qu'à rejoindre (ou dépasser) l'arrivée. Celui qui atteint l'arrivée sans avoir retrouvé ses 3 jouets doit malheureusement refaire un tour complet.

Le vainqueur est le joueur qui remplit ses 3 cartes Mission et atteint le premier l'arrivée.

© Disney/Pixar
© 2010 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

227294



Lost & Found Game

Ravensburger® Games No. 22 021 2

A game for 2-4 players aged 5 years and up.

Author: Gunter Baars

Contents: 32 double-sided route cards, 1 start/finish card (Andy's Room), 4 playing figures (Buzz, Woody, Slinky, Rex), 16 mission cards, 7 Alien Chips, 12 plastic chips

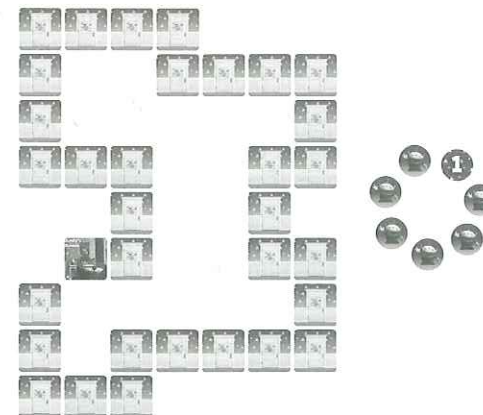
Preparations:

Shuffle all of the playing cards and place them with Andy's door facing upwards. Arrange them in a continuous route starting with Andy's room card. Ensure that it leads back to Andy's room.

Arrange the seven Alien chips in a circle in the middle of a table. Make sure the numbers are facing down leaving only the red number face up.

Shuffle the 16 mission cards well and hand 3 of them to each player; each player holds his or her cards so the others cannot see them. Any remaining cards are taken out of the game.

Each player chooses a playing figure (Buzz, Woody, Slinky or Rex) and places it on Andy's room card.



AIM OF THE GAME:

All the toys in Andy's room are lost and need you to rescue them. Your mission is to be the first to find 3 toys and make it back to Andy's room!

How to play:

Moving your character:

The youngest player goes first. To move your character you must turn over one of the Alien chips. The chip that the player has just turned over indicates the number of cards that player can move. The Alien chip that has just been turned over remains face up, the chip that was face up previously must now be turned face down showing the Alien. There should only be one Alien chip displaying a number at all times.

If the chip is blue then the player moves **forward** 1 - 6 cards.

If the chip is red, then the player moves **back** 1 card.

When a player gets to Andy's room card, their round is over and they must wait in Andy's room for the rest of the players to make it back. All of the cards remain in the same positions, if they have been turned face up then they must remain face up. The next round begins when all of the players have made it back to Andy's room.