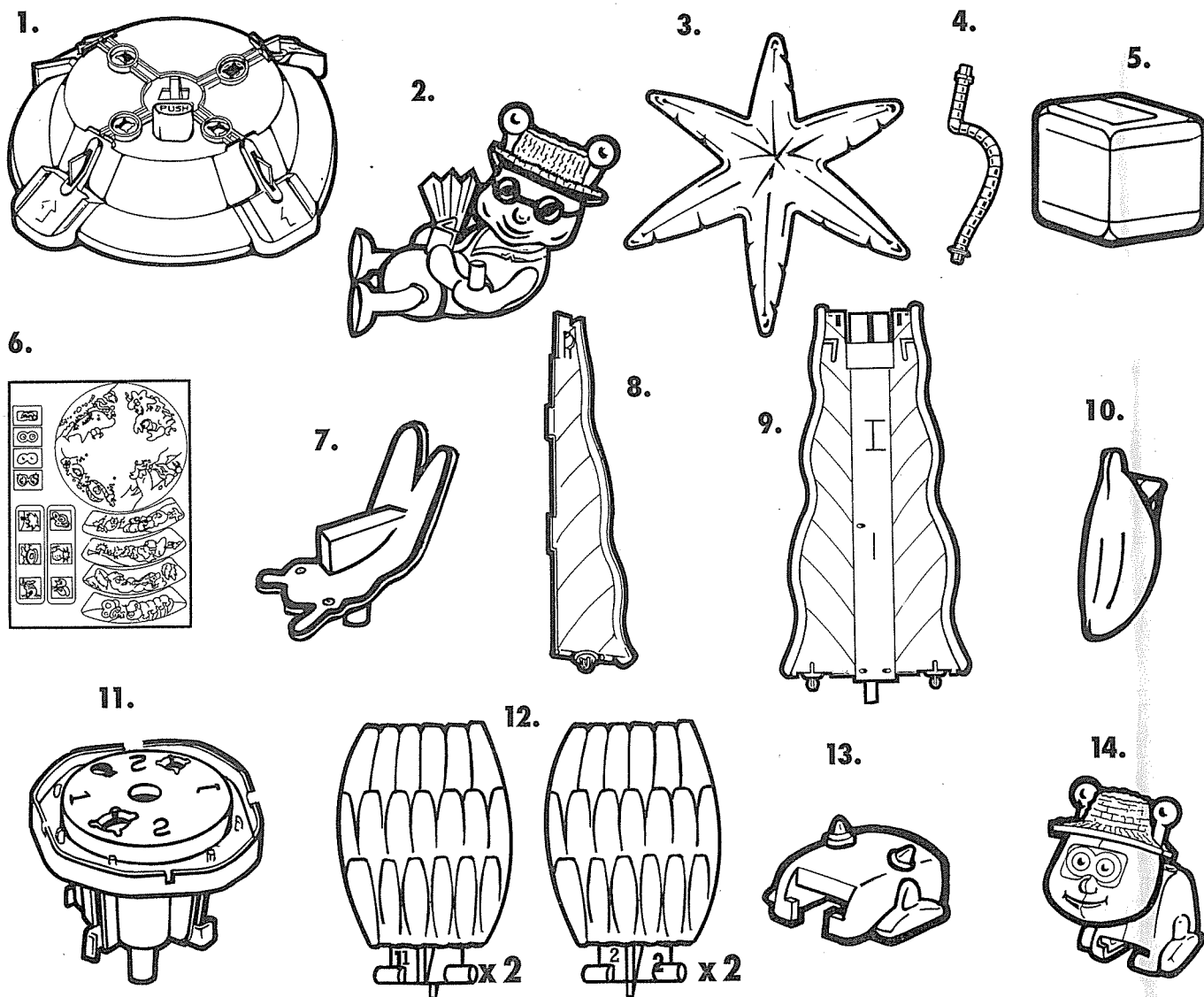


TOMY® BANANA CHENILLES

MODE D'EMPLOI

BANANA RUPS

GEBRUIKSAANWIJZING & SPELREGELS



(F) Contenu

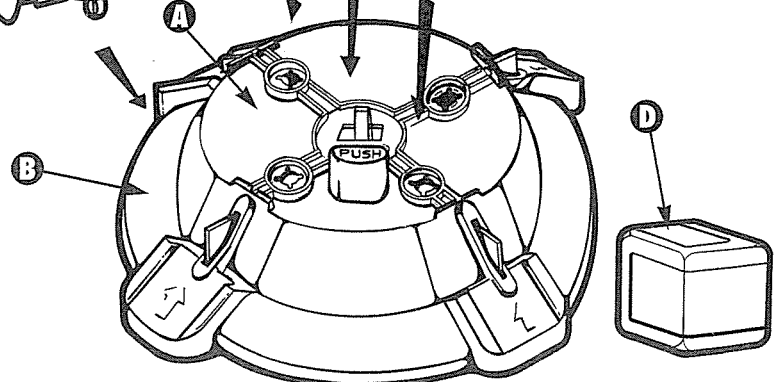
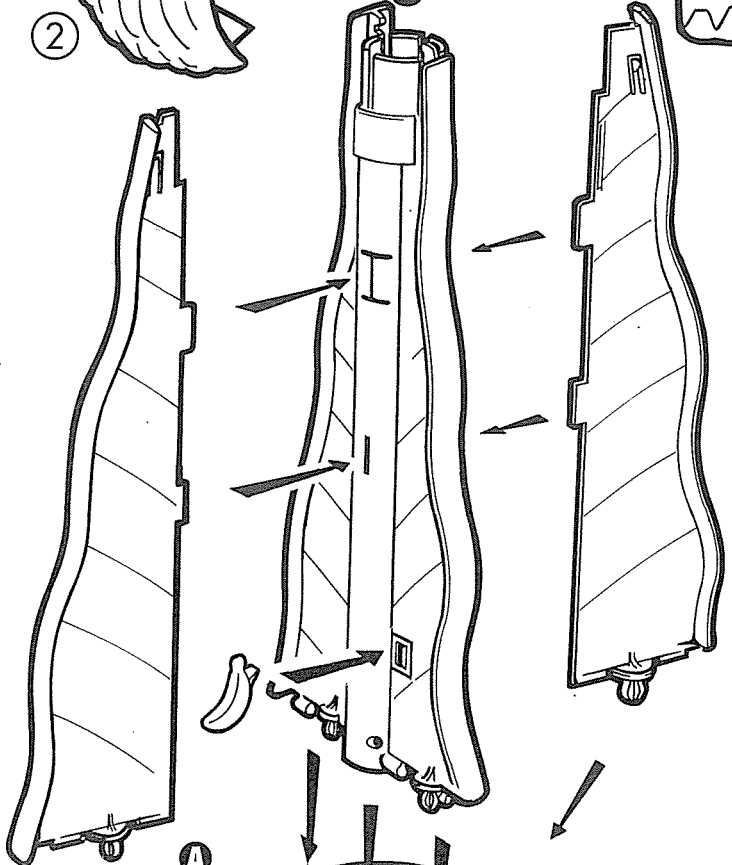
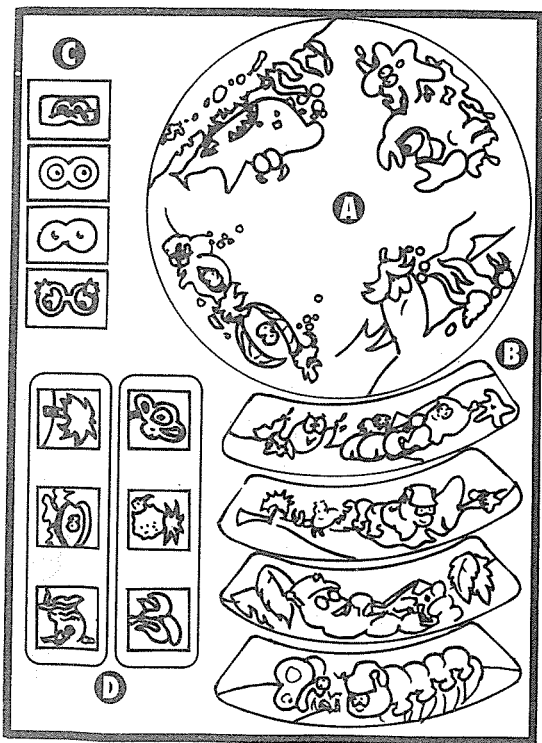
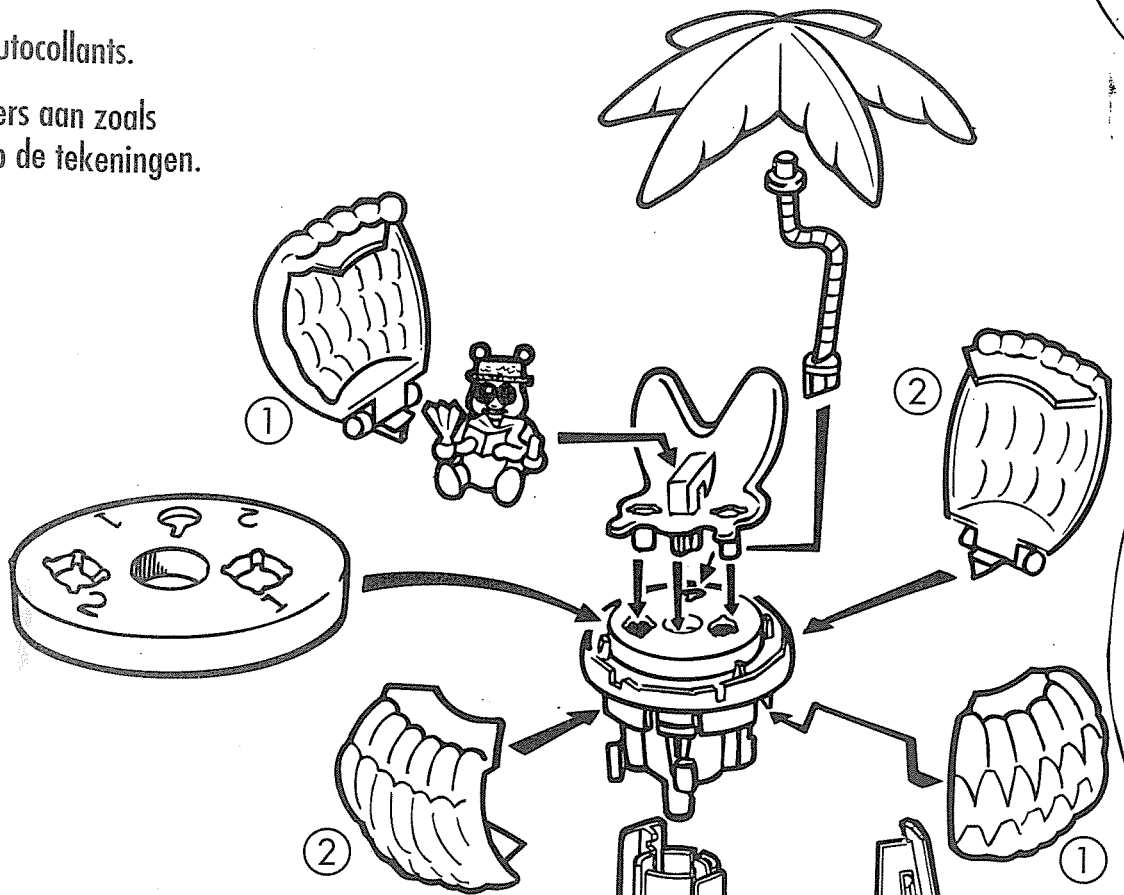
- 1. Socle
- 2. Papillon
- 3. Feuilles de palmier
- 4. Tige
- 5. Dé
- 6. Autocollants
- 7. Fauteuil
- 8. Section de l'arbre (x2)
- 9. Section principale de l'arbre
- 10. Banane
- 11. Base du régime de bananes
- 12. Composants du régime de bananes (x4)
- 13. Segments du corps des chenilles (x48)
- 14. Têtes des chenilles (x4)

(NL) Inhoud

- 1. Basis
- 2. "Koele" Vlinder
- 3. Palmbladeren
- 4. Palmboomstam
- 5. Dobbelsteen
- 6. Stickers
- 7. Ligstoel
- 8. Stamdelen (x2)
- 9. Hoofdstam
- 10. Banaan
- 11. Voet voor de tros bananen
- 12. Delen van de tros bananen (x4)
- 13. Segmenten van het rupselichaam (x48)
- 14. Rupsokopjes (x4)

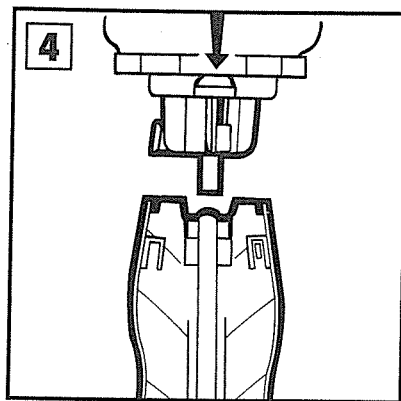
(F) Où coller les autocollants.

(NL) Breng de stickers aan zoals aangegeven op de tekeningen.



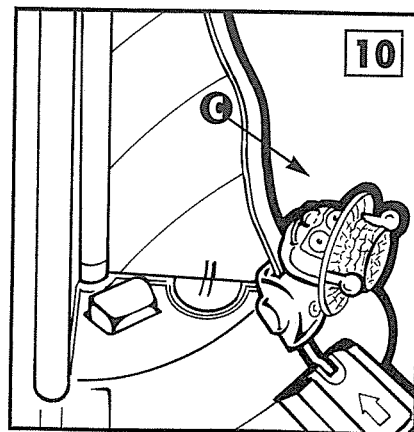
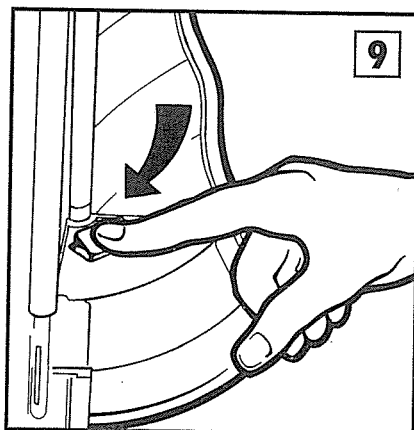
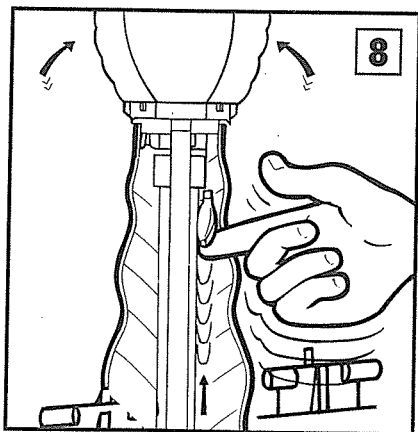
F COMMENT MONTER BANANA CHENILLES

1. Fixer la section principale de l'arbre sur le socle.
2. Fixer la banane dans le trou prévu à cet effet.
3. Fixer les 2 plus petites sections de l'arbre d'abord sur le socle puis sur la section principale.
4. Placer la base du régime de bananes en haut de l'arbre.
5. Placer les composants du régime de bananes sur la base en respectant l'ordre indiqué sur le schéma.
6. Placer le fauteuil sur la base du régime.
7. Placer le papillon sur le siège, puis la tige et les feuilles dans le trou situé derrière le siège.
8. Fermer le régime de bananes. Faire glisser la banane jusqu'en haut de l'arbre. Un déclic se produit pour signaler qu'elle est bien fixée.
9. Enfoncer le bouton situé sur la base.
10. Chaque joueur choisit une tête de chenille et la fait glisser sur le tronc. Chaque joueur choisit ses 12 segments de corps de même couleur que la tête.



NL VOORBEREIDING VAN HET SPEL

1. Schuif de hoofdstam in de openingen op de basis.
2. Bevestig de losse banaan in de gleuf zoals aangegeven.
3. Schuif de twee stamdelen eerst in de openingen op de basis en klem ze vervolgens vast aan de hoofdstam.
4. Plaats de voet voor de tros bananen bovenop de stam en druk hem voorzichtig vast aan de stam.
5. Pas de delen van de tros bananen in de overeenstemmende gleuven op de voet, aangeduid met 1 en 2 (zoals aangegeven op de tekening).
6. Druk de ligzetel vast aan de voet van de geopende tros bananen.
7. Zet de "Koele" Vlinder in de ligzetel. Duw de palmboomstam in de opening achter de zetel en bevestig de palmladeren bovenaan de stam.
8. Sluit de tros bananen en schuif de losse banaan langsheen de boomstam naar boven tot hij "vastklikt".
9. Druk de knop op de basis voorzichtig naar beneden en "naar binnen" (hij moet ingedrukt blijven zitten).
10. Elke speler kiest nu een rupsekopje en schuift het op één van de vier zijden van de boomstam. Ten slotte, verzamelt elke speler nog de 12 overeenkomstig gekleurde rups-segmenten.

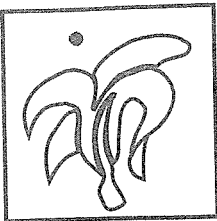


F COMMENT JOUER

1. Le joueur qui commence est celui qui en jetant le dé tombe sur la banane. Ensuite chacun jette le dé à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Suivre ensuite les instructions ci-jointes pour constituer sa chenille.
2. Le joueur dont la chenille atteint la première le sommet et fait ouvrir le régime de bananes a gagné.

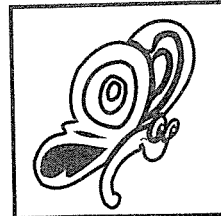
NL SPELVERLOOP

1. De spelrichting loopt met de wijzers van de klok mee. De speler die het eerst een "banaan" met de dobbelsteen gooit, mag beginnen. Gooi om beurt met de dobbelsteen en volg de op de volgende pagina vermelde instructies die bij elk symbool horen: misschien mag je segmenten aan je rups toevoegen (gewoon achter je rupsekopje aan schuiven) of ... moet je er wegnemen.
2. Het rupsekopje dat de tros bananen kan openduwen, is de winnaar.



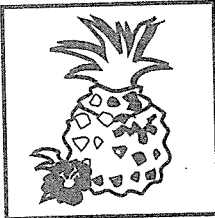
(F) Ajoutez 1 de vos segments à votre chenille.

(NL) Voeg 1 segment van je stapel toe aan jouw rups.



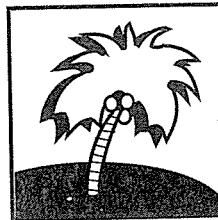
(F) Ajoutez à votre chenille, 2 segments pris dans votre stock.

(NL) Voeg 2 segmenten van je stapel toe aan jouw rups.



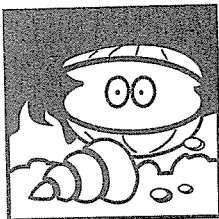
(F) Enlevez un segment à un autre joueur, pris sur sa chenille ou dans son stock, et rajoutez-le à votre chenille.

(NL) Neem 1 segment weg van de rups (óf stapel) van één van de andere spelers en voeg het toe aan jouw rups.



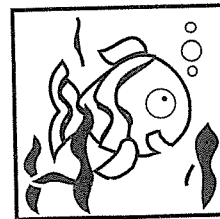
(F) Enlevez 2 segments à un autre joueur, pris sur sa chenille ou dans son stock, et rajoutez-le à votre chenille.

(NL) Neem 2 segmenten weg van de rups (óf stapel) van één van de andere spelers en voeg ze toe aan jouw rups.



(F) Enlevez un segment à chacun des autres joueurs, pris sur leurs chenilles ou dans leurs stocks, et ajoutez-le à votre chenille.

(NL) Neem 1 segment weg van de rupsen (óf stapels) van al je tegenspelers en voeg ze toe aan jouw rups.



(F) Donnez 1 de vos segments à un joueur de votre choix.

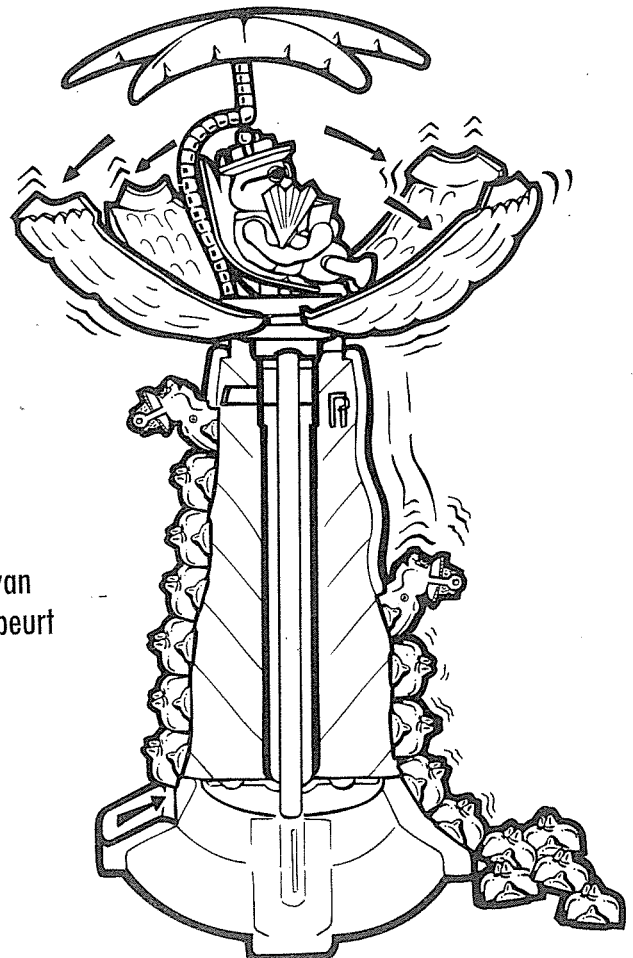
(NL) Geef 1 van jouw segmenten aan een speler van je keuze.

(F) IMPORTANT

Si en jetant le dé vous tombez sur la banane ou le papillon, et que vous n'avez plus de segments de votre couleur, vous n'avez pas le droit d'ajouter un segment d'une couleur différente à votre chenille. Dans ce cas, vous passez votre tour.

(NL) BELANGRIJK:

Als je een "banaan" of "vlinder" gooit en je hebt geen segmenten in je eigen kleur, dan mag je geen segmenten van een andere kleur aan je rups toevoegen; je verliest dus je beurt en het is aan de volgende speler om te spelen.



Ref. No. 7061 TE/F-NL

TOMY.

Tomy France, B.P. 49, 01212 Ferney-Voltaire Cedex.
Tomy Benelux SA/NV Assesteenweg 117C B-1740 Ternat Belgium.