



FLOATINI

Spelregels * Règles du jeu
Spielregeln

581



FLOATINI

NL

De familie Floatini is wereldberoemd om hun toverkracht. En terecht, want als je hen bezig ziet dan lijkt er geen zwaartekracht te bestaan.

Mister Floatini laat zijn eigen vrouw, Emma, zweven, waar je zelf bijstaat.

En alsof dat nog niet genoeg is mogen jij en je vriendjes en vriendinnetjes zijn toverkracht op de proef stellen door konijnen aan Emma te hangen.

Maar dat moeten jullie natuurlijk wel héél voorzichtig doen - één konijn te veel en zelfs Mister Floatini kan niet meer voorkomen dat zijn vrouw neerstort.

En in haar val alle konijnen meesleurt en zelfs de hoed van de beroemde goochelaar. Dat zou een rampzalig einde zijn van zo'n fantastische voorstelling.

Alleen door een onhandigheid van één van de spelers. De speler die dat dan ook op zijn geweten heeft, verliest het spel.

Onderdelen:

Podium

Decor

Mister Floatini op een kist

Mollige Emma

Pim met de schroef

Pom met het net

Zak met goocheltrucs

Draaischijf

Duivenplankje

Zwarte en witte konijnen

Vorbereitung:

Zet het podium op tafel.

Sorteer de onderdelen en klik ze volgens de tekening in het podium (A).

Nu pak je Pim met de schroef. De schroef draai je in het podium tot de schroef niet meer verder kan.

Pak Emma in je linkerhand en Mister Floatini in je rechterhand en breng ze naar elkaar toe.

De buik van Emma moet naar het uiteinde van de toverstok worden gebracht. Maar... Emma mag er niet tegen aankomen.

Ze moet er ongeveer een centimeter onder blijven zweven. Met de schroef van Pim kun je de afstand tussen Emma en de toverstok vergroten of verkleinen.

Hierdoor stem je het gewicht dat Emma kan dragen nauwkeurig af.

Je kunt ieder spelletje dus anders maken door aan de schroef te draaien.

Als je wilt dat er meer konijntjes aan Emma kunnen hangen, dan schroef je Pim wat losser, waardoor Emma dichterbij de toverstok komt te zweven.

En wil je het spel moeilijker maken, dan schroef je Pim dieper in het podium, waardoor de tussenruimte groter wordt.

Het spel begint:

- Eerst draai je de schroef van Pim een beetje naar links of naar rechts om het spel anders te maken dan de vorige keer.
- De oudste speler begint. Vervolgens draai je met de klok mee.
- Als je aan de beurt bent draai je aan de draaischijf. Het net van Pom wijst aan hoeveel konijnen je aan Emma moet hangen.
Je mag ze hangen waar je maar wilt, aan haar armen, benen, lijf of aan haar hoofd.
- Als er een konijntje van Emma afvalt zonder dat ze zelf neerstort, moet de speler die op dat moment aan de beurt is, het konijntjes weer aan Emma hangen.
- De draaischijf bepaalt hoeveel konijntjes je aan Emma moet hangen - 0, 1 of 2 - het maakt niet uit of je witte of zwarte konijntjes neemt.
- De speler die Emma laat vallen, verliest het spel.
- Voor een nieuw spel verzamel je alle konijntjes, draai je een keer aan Pim en laat je Emma weer onder de toverstok zweven.
- Uitgespeeld? Dan open je het luik onder de draaischijf en bergt de konijnen daarin op (B). Emma laat je lekker zweven - ze hangt daar graag totdat je weer met haar speelt.

Een vaak gestelde vraag:

Vraag: Wat moet je doen als alle konijntjes op zijn en Emma niet naar beneden valt?

Antwoord: Haal alle konijnen eraf, schroef Pim wat vaster in het podium zodat de afstand tussen Emma en de toverstok iets groter wordt en begin opnieuw.

Natuurlijk is het omgekeerde ook waar: Als Emma al na een paar konijnen valt, dan moet de schroef wat losser.

FLOATINI

F

La famille Floatini est connue dans le monde entier grâce à ses pouvoirs magiques.

Et c'est bien normal, car quand on les voit à l'oeuvre, on a l'impression que la pesanteur n'existe pas. Monsieur Floatini fait flotter le corps de sa femme, Emma la Molle, et tu peux même lui donner un coup de main. Mieux même, toi et tes amis, vous pouvez soumettre son pouvoir magique à l'épreuve en suspendant des lapins au corps d'Emma.

Mais il faut y aller doucement car un lapin de trop, et Monsieur Floatini, malgré son pouvoir, ne peut empêcher que sa femme ne tombe. Et dans sa chute, elle emporte tous les lapins et même le chapeau du célèbre magicien.

Ce serait une fin catastrophique pour un tel spectacle. Tout ça, à cause d'une maladresse d'un des joueurs. C'est le joueur qui a cela sur la conscience qui perd la partie.

