



Help – Levensmiddelen, snoep- en speelgoed!

Hieronder vind je een overzicht van alle kaartjes per kleur.

Frucht (oranje)	Ovoeren (groen)	Vrees en Vrij (paars)
Druives	ui	hp
Appels	champignons	wortjes
Bananes	wortels	sls
Snoepappels	aardappelen	bietslak
Aardbeien	maïskolven	stuticla
Peen	broccoli	spet
Dranken (blauw)	Snoep- en speelgoed (paars)	Zuivel (geel)
Koffie	hobbybeer	kaas
Limonade	chocola	bater
Frisdrank	watery ijslief	melk
Water	snoep	slagroom
Thee	voetbal	yoghurt
Snoepappeltop	tennisracket	eieren



winkelwagen race

la course des courses

Vul vliegensvlug je winkelwagen(tje) met zoveel mogelijk boodschappen!

Fais tes courses le plus vite possible et remplis ton caddie à ras bord!

Aide – Aliments bonbons et jouets !

Voici une vue d'ensemble de toutes les cartes, classées par couleur.

Frucht (oranje)	Légerses (rood)	Werde et potasse (groen)
raisins	oignons	polet
poennes	champignons	sautises
bananes	carottes	poisson
oranges	potommes de terre	steak
fraises	épi de maïs	fish sticks
poires	brocoli	lard
Bebbons (blau)	Bonbons et jouets (violet)	Produits laitiers (geune)
café	œufs en peluche	fromage
limonade	chocolat	beurre
boisson pétillante	piñatle à eau	lait
eau	bonbons	crème fraîche
thé	ballon de football	yaourt
jus d'orange	raquette de tennis	œufs

Spelregels Règles du jeu



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboGroup.
PO. Box 1224, 1900 DB Zandvoort, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Made in China.

Maximale lengte vliegensvlug spelregels is 20 cm, voor de
grootte van de winkelwagen van 2 jaar. Nieuwingspellen.
Binnen de winkel van vliegensvlug is de winkelwagen.

Atentie: Maximaliseer uw winkelwagen met de 20 cm, voor de
grootte van de winkelwagen van 2 jaar. Nieuwingspellen.
Binnen de winkel van vliegensvlug is de winkelwagen.

Maximaliseer uw winkelwagen met de 20 cm, voor de
grootte van de winkelwagen van 2 jaar. Nieuwingspellen.
Binnen de winkel van vliegensvlug is de winkelwagen.



www.jumbo.eu

Inhoud:

- 4 winkelwagentjes die echt kunnen rijden
- 36 plastic munten
- 6 boodschappenlijstjes (met gillerdruk)
- 36 productkaartjes (1 voor elke categorie)
- supermarktschappen
- speelbord van supermarktpaden (12 puzzelstukken)
- dobbelsteen
- spelregels

Doel:

Zorg dat jij de eerste speler bent die zijn winkelwagentje heeft gevuld met de 6 producten van je boodschappenlijstje, die heeft betaald en die de winkel heeft verlaten!

Voorbereiding:

1. Leg de 4 supermarktpaden op kleur aan elkaar in de vorm van een vierkant, volg daarbij de pijlen in de richting van de klok.
2. Leg de kaartjes met de levensmiddelen en snoep- en speelgoed in de schappen met dezelfde kleur en zet het hele schap in het midden van het speelbord.
3. Kies allemaal een winkelwagentje en zet dat op de bijbehorende gekleurde pijl die je voor je zet.
4. Pak allemaal een boodschappenlijstje en 9 munten.

Het spel:

1. De jongste speler begint. Daarna speelt je met de klok mee.
2. Goel de dobbelsteen en duw je winkelwagen over de gekleurde supermarktpaden.
3. Je speelt het spel met de klok mee tot je

alle paden van de winkel door bent geweest en alle 6 producten van je lijstje in je winkelwagentje hebt.

Gekleurd vak:

Als je op een gekleurd vak terechtkomt pak je een productkaartje van die kleur. Je doet dat kaartje dan in je winkelwagentje en betaalt met een munt. Deze stop je in de gleuf van het desbetreffende schap. Als je vergeet te betalen moet je het product teruggeven!

Je kunt elkaar niet inhalen, maar je kunt wel een kameltje dat een plaats voor je staat, vooruit duwen.

Gemorst watervak:

Als je op een vak komt waarop water gemorst is, dan heb je pech. Je moet nu één van je boodschappen uit je kameltje terugleggen in het schap. Je krijgt geen geld terug.

Twee voor de prijs van één:

Als je op een vak met een gele ster met een 2 erin terechtkomt, heb je geluk! Je mag nu twee producten die je nodig hebt uitkiezen en je hoeft er maar één te betalen.

Winnaar:

De eerste speler die de hele winkel rond is geweest, alle 6 de boodschappen in het kameltje heeft (en daarvoor betaald heeft), en terug is bij start, is de winnaar!

Contenu :

- 4 caddies qui roulent pour de vrai
- 36 pièces de monnaie en plastique
- 6 listes de courses (brillantes)
- 36 cartes produits (6 par catégorie)
- des étagères de supermarché
- un plan de jeu : 4 allées de supermarché (= 12 pièces de puzzle)
- un dé
- les règles du jeu

But du jeu :

Essayer d'être le premier joueur à avoir :

- rempli son caddie avec les 6 produits mentionnés sur sa liste de courses
- payé ses achats
- quitté le supermarché

Préparation du jeu :

1. Assemblez les 4 allées du supermarché pour former un carré. Pour l'assemblage, aidez-vous des flèches, que vous placerez dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Placez les cartes avec les aliments et les jouets dans les étagères des couleurs correspondantes. Placez ensuite ces étagères au centre du carré formé par les allées.
3. Chaque joueur choisit un caddie et le place sur le plateau de jeu, sur la flèche de la couleur correspondante.
4. Chaque joueur prend une liste de courses et 9 pièces de monnaie.

Déroulement du jeu :

1. Le plus jeune joueur commence. Ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Le joueur lance le dé et fait avancer son caddie du nombre de cases correspondant dans les allées du supermarché.

3. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait dans son caddie les 6 produits indiqués sur sa liste de courses.

Case de couleur :

Si le caddie s'arrête sur une case de couleur, le joueur prend une carte produit de cette couleur dans les étagères et la met dans son caddie. Il paie avec une pièce: il glisse celle-ci dans la fente de l'étagère dans laquelle il a pris la carte. S'il oublie de payer, il doit remettre la carte en rayon! On ne peut pas dépasser un autre caddie mais on peut pousser le caddie qui est juste devant soi d'autant de cases que nécessaire.

Case flaqué d'eau :

Si le caddie s'arrête sur une case avec une flaqué d'eau, il y a un soud. Le joueur doit remettre une de ses cartes produits en rayon. Il ne reçoit pas d'argent en échange.

Deux pour le prix d'un :

Si le caddie s'arrête sur une case avec une étoile jaune marquée d'un 2, c'est super! Le joueur peut prendre deux cartes produits mais il ne doit en payer qu'une seule!

Fin du jeu :

Le joueur qui, le premier, a fait le tour de toutes les allées du supermarché, a mis dans son caddie les 6 produits indiqués sur sa liste de courses et est revenu au départ, est le gagnant!