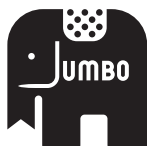


# Hondje Waf!



## Spelregels

00292



## HONDJE WAF

Mamma hond is dol op spelletjes. Ze heeft in dit spel 12 lekkere kluifjes verstopt; 3 voor iedere puppy. De spelers zijn de puppy's en gaan op zoek naar de kluifjes van hun eigen kleur. Dus spits je oren en luister goed! Hoe vaak blaft mamma? Als je tot 3 kan tellen weet je nu ook hoeveel vakjes je naar voren mag om je speurneus weer in de grond te steken. Je kan ook nog kiezen of je een kluifje op gaat graven of je beurt gebruikt om een andere puppy een beetje te plagen. Wie als eerste zijn eigen 3 kluifjes gevonden heeft is de winnaar.



### Inhoud van de doos:

Mamma-hond op haar hok. Als je er op drukt, blaft ze één, twee of drie keer.

Een speelbord, 4 puppies in verschillende kleuren, 12 kluiven (in 4 verschillende kleuren), Spelregels

### Voordat je begint:

Je legt het speelbord op tafel en je zet Mamma-hond in het midden op het bord – trek de plastic strip eruit die zich aan de onderkant bevindt. Leg de kluiven met de gekleurde kant naar beneden op het bord. Schuif ze door elkaar, zodat niemand meer weet welke kluif welke kleur heeft. Nu leg je op ieder kuiltje op het speelbord een kluifje. Iedere speler kiest een puppy en zet hem in het hok van dezelfde kleur in de hoek van het speelbord.



*Op ieder kuiltje een kluifje.*

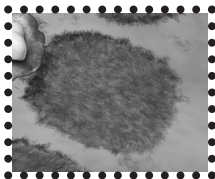
### Met twee of drie spelers:

Je gebruikt wel alle kluiven en legt ze ook op de kuiltjes op het bord. Iedere speler krijgt één puppy. De kluiven die niemand zoekt, blijven op het speelbord liggen. Met twee spelers is het ook mogelijk om ieder met twee puppy's te spelen.

### Het spel begint:

De jongste speler mag beginnen. Je aait Mamma- hond een keertje en drukt op haar rug. Ze begint te blaffen. Je moet nu tellen hoe vaak ze blaft: één, twee of drie keer. Je mag je puppy zo veel vakjes verzetten als moederhond blaft. Het speelveld wordt gevormd door de vakjes met daarin de graszoden. Er is geen vaste speelrichting dus je mag elke beurt weer kiezen welke kant jouw puppy op gaat. De puppy's lopen over de vakjes met de graszoden.





*De puppy's lopen over de vakjes met de graszoden.*

Je mag kiezen welke kant je puppy op gaat. Als je puppy op het vakje is aangekomen, draai je hem naar de kluif. Duw z'n snuit tegen de kluif. Je puppy tilt de kluif op.



*Je puppy tilt de kluif op.*

Kijk nu of de kluif dezelfde kleur als je puppy heeft.

- Goed! Leg dit lekkere kluifje alvast in je hok. Je puppy blijft op dit vakje staan. De volgende speler is aan de beurt.
- Pech! Het is het kluifje van een andere pup. Laat de andere spelers deze kleur zien en leg hem terug met de kleurzijde naar beneden. De volgende speler is aan de beurt.

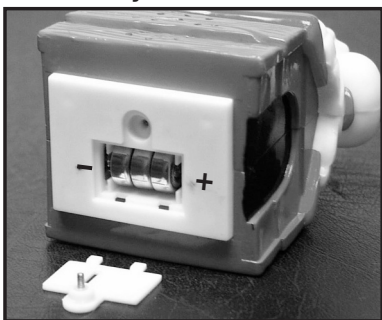
### **Nog een paar regeltjes:**

Je mag voordat je jouw puppy gaat verplaatsen, kiezen welke kant je op gaat. Maar je mag niet tijdens een beurt van richting veranderen. Dus niet als Mamma 3 x blaft: bijvoorbeeld twee stappen naar voren en dan nog één naar achteren. Als je puppy op een leeg kuiltje komt, heb je pech. Je beurt is voorbij. Als je puppy bij een andere puppy aankomt, moet dat hondje terug naar zijn hok.

### **Wie wint?**

De puppy die het eerste de drie kluiven van zijn kleur in zijn hok heeft, wint het spel.

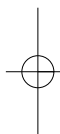
### **De batterijen:**



Als de batterijen op zijn, schroeft u het paneel aan de onderzijde van het hok los. U doet de drie (1,5 V) batterijen met de pluszijde naar de goede kant in de houder.

- Probeer batterijen die je niet op kunt laden niet op te laden.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het spel alvorens ze op te laden.
- Laad oplaadbare batterijen alleen onder toezicht van een volwassene op.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar.
- Gebruik ook geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen 1,5 V batterijen van hetzelfde type als er in het spel zaten.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.





**Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.**

P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

©1999 David Mair and Bill Van Orden. Made Under License from The Michael Kohner Corporation.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

