



# 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

## Vorbereiding:

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.

## Éléments du jeu:

Le podium  
Le décor  
Monsieur Floatini perché sur une malle  
Emma la Molle  
Pim & Poum  
Les lapins  
Un casier de rangement  
Une toupie  
Un sachet d'élément divers  
Les colombes

### Avant de commencer:

Pose le podium sur la table. Prends les différents éléments et fixe-les sur le podium comme l'indique le dessin (A).  
Prends maintenant Pim qu'il faut visser au podium. Visse-le au maximum.  
Prends Emma la Molle dans la main gauche et Monsieur Floatini dans la droite et rapproche-les l'un de l'autre. Il faut approcher le ventre d'Emma du bout de la baguette magique. Mais ceci, sans que la baguette ne touche Emma.  
Emma doit rester en lévitation à environ un centimètre au-dessous de la baguette. En vissant un peu moins ou un peu plus Pim au podium, on peut régler la distance entre Emma et la baguette. De cette façon, on règle aussi la charge qu'Emma peut supporter. En réglant différemment Pim, on peut varier les données de chaque partie.  
Si on veut qu'Emma supporte plus de lapins, on dévisse légèrement Pim:  
Emma, toujours en lévitation, se rapproche de la baguette magique.  
Si on veut compliquer le jeu, on visse alors un peu plus Pim: l'espace entre Emma et la baguette s'agrandit.

### C'est parti:

- On fait d'abord tourner Pim un coup sur la droite ou sur la gauche pour changer les données du jeu par rapport à la partie précédente.
- Le joueur le plus âgé commence. Pour le reste, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A tour de rôle, les joueurs font tourner la toupie. C'est Poum qui indique avec son filet le nombre de lapins qu'il faut suspendre au corps d'Emma la Molle. On les suspend là où l'on veut: aux bras, aux jambes, à la tête, etc.
- Quand un lapin tombe sans entraîner Emma la Molle dans sa chute, le joueur qui a la main doit replacer ce lapin sur le corps d'Emma.
- La roue indique le nombre de lapins que le joueur doit suspendre au corps d'Emma - 0, 1 ou 2 - peu importe qu'il s'agisse de lapins blancs ou de lapins noirs.
- Le joueur qui fait chuter Emma perd la partie.
- Pour la partie suivante, on rassemble tous les lapins, on visse ou on dévisse un peu Pim et on replace Emma en lévitation sous la baguette magique.
- Fini de jouer? Ouvre alors le compartiment situé sous la toupie pour y ranger les lapins (B). On laisse Emma la Molle se balancer en l'air - elle attend qu'on vienne rejouer avec elle!

## Une question qu'on pose souvent:

Que doit-on faire quand tous les lapins sont suspendus et qu'Emma n'est pas tombée?

Réponse: Il faut retirer tous les lapins et recommencer la partie après avoir vissé un peu plus Pim. Bien entendu, l'inverse est vrai aussi: si Emma tombe après le deuxième ou le troisième lapin, il faudra dévisser un peu Pim avant d'entamer une autre partie.

# FLOATINI

(D)

Ein zauberhaftes Geschicklichkeitsspiel für 1 bis 4 Kinder ab 5 Jahren

### Spielidee:

Der Magier Floatini ist die Sensation auf den Showbühnen der Welt. Vor den Spieleraugen lässt er seine Assistentin Emma frei in der Luft schweben. Und dann fordert er sogar noch dazu auf, die schwebende Emma mit immer mehr Kaninchen zu behängen!  
Wie lange wird das wohl gutgehen?

### Spielinhalt:

1 Bühne mit Hintergrundkulisse  
1 Magier Floatini auf einer Kiste  
1 schwebende Emma  
1 Tom (mit Schraubfuss)  
1 Tim (mit Netz)  
1 Beutel mit Tricks  
1 Ständer mit Tauben  
1 Zylinderhut  
18 Kaninchen  
1 Drehscheibe

### Spielvorbereitungen:

Zunächst muss die Zauberbühne als Spielkulisse aufgebaut werden. Die Abbildung (Fig A) hilft beim richtigen Zusammensetzen der Einzelteile:

Zuerst werden die Hintergrundkulisse, der Ständer mit den Tauben, der Beutel mit Tricks und Tim mit seinem Netz in die vorgesehenen Schlitze gesteckt. Dann wird die Drehscheibe über den Zapfen gestülpt. (Mit der Platte, auf der Tim und die Drehscheibe stecken, wird das Fach auf der Bühne abgedeckt.)

Danach wird Tom mit seinem Schraubfuss so weit wie möglich in die entsprechende Fassung der Bühne gedreht.

Jetzt wird der Magier Floatini samt Kiste in das Podest auf der Bühne gesteckt und aufrecht hingestellt, so dass er seinen Zauberstab waagrecht ausstreckt.

