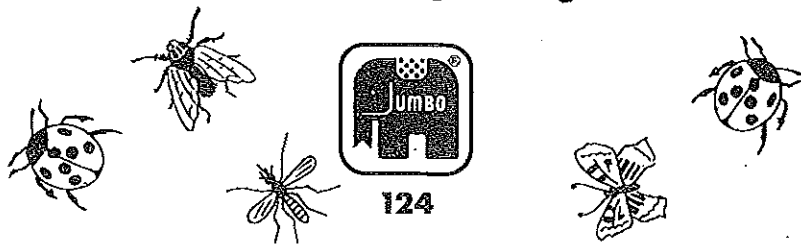


**Spelregels * Règles du jeu * Spielregeln
Rules of the game * Spelregler
Spilleregler * Regole di gioco**





HEBBES! / CATCH!

INHOUD

4 netjes (rood, groen, geel en blauw), 1 dobbelsteen met insecten erop (1 vlieg, 1 vlinder, 1 mier, 1 mug, 1 lieveheersbeestje en 1 kever), 1 vlieg, 20 fiches

DOEL VAN HET SPEL

De snelste speler zijn en zo zes fiches winnen.

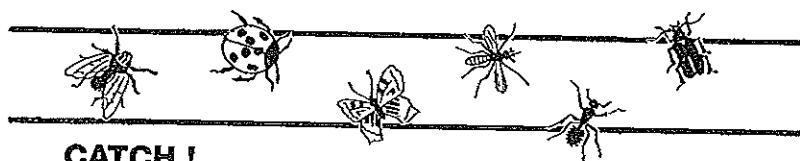
SPELREGELS

Leg de vlieg in het midden van de tafel, waar iedereen er gemakkelijk bij kan. Geef alle spelers een netje. De jongste speler mag beginnen. Doe de dobbelsteen in je net en gooi hem in het netje van de speler links van je. De tweede speler gooit hem in het netje van de derde, enzovoort. Als de vlieg op de dobbelsteen boven ligt, moeten alle spelers tegelijkertijd proberen de vlieg, die op de tafel ligt, met hun netje te vangen. Degene die daarin slaagt, krijgt een fiche. Nu begint de volgende ronde van het spel, op dezelfde manier als hiervoor beschreven. Als je de vlieg vangt terwijl de vlieg op de dobbelsteen niet boven ligt, moet je een fiche in de pot stoppen.



DE WINNAAR

De winnaar is degene die als eerste zes fiches verzameld heeft.



CATCH !

CONTENU

4 filets (rouge, vert, jaune et bleu), 1 dé avec des insectes (1 mouche, 1 papillon, 1 fourmi, 1 moustique, 1 coccinelle et 1 scarabée), 1 mouche, 20 jetons

BUT DU JEU

Etre le joueur le plus rapide et gagner ainsi 6 jetons.

REGLE DU JEU

Posez la mouche au milieu de la table pour que chacun puisse l'atteindre facilement. Donnez à chaque joueur un filet. C'est le joueur le plus jeune qui commence. Celui-ci met le dé dans son filet et le jette dans le filet du joueur placé à sa gauche. Le deuxième joueur jette le dé dans le filet du troisième, et ainsi de suite.

Lorsque la mouche apparaît sur la face supérieure du dé, tous les joueurs doivent essayer d'attraper en même temps avec leurs filets la mouche qui se trouve sur la table. Celui qui réussit reçoit un jeton. C'est ensuite le deuxième tour de jeu, qui se déroule selon la description ci-dessus. Si un joueur attrape la mouche alors qu'elle n'apparaît pas sur le dessus du dé, ce joueur doit rendre l'un des jetons qu'il possède.



LE GAGNANT

Le gagnant est celui qui a rassemblé le premier six jetons.

© 1992 Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, under
Berne and Universal Copyright Conventions.

© Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, 1992 sous les
Conventions des Copyrights bernoises et universelles.

Printed in the Netherlands Imprimé aux Pays-Bas

- NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
- F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient de petits éléments pouvant être absorbés. Il est conseillé de garder l'emballage.
- D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.
- GB Caution: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts. Some of the parts have sharp points or edges. Please keep this information for reference.
- S Varning: Detta spel innehåller smådelar och är ej lämpligt för barn under 3 år.
- DK Advarsel: Dette spil er uegnet for børn under 3 år da det indeholder smådele.
- I Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi per le sue stesse caratteristiche. Conservare queste informazioni per ogni eventuale necessità. Corredato di avvertenze o istruzioni per l'uso.