

Dwarsbomen

Dwarsbomen brengt de natuur op tafel



Spelregels

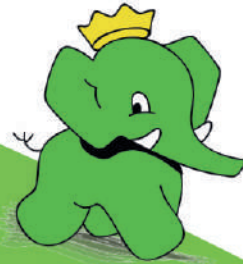




Mechanische
Basiskennis



Beweging /
Motoriek



BEDRIJFSVISIE

Met de eenvoud van onze
producten helpen wij de kinderen
van deze wereld, om spelenderwijs
de echt belangrijke dingen in het
leven te leren.

- Oliver Funk-



Spraak /
Sociale vaardigheden

Vertrouwen /
Eerlijkheid

Creativiteit /
Nieuwsgierigheid

Cognitieve
Vaardigheden

... De belangrijkste
dingen in het leven ...

Veilige Omgeving



Inhoudsopgave

Inhoud verpakking	5
Extra toebehoren	6
Inleiding	7
Aanbeveling	8
Spelvoorbereiding	9
Wat is toegestaan?	10
Spelregels voor Dwarsbomen met bamboestenen	11
Voorbeelden met regelkaartjes	13
Voorbeelden met scorekaartjes	16
Einde spel	17
Andere ideeën om de winnaar te bepalen	17
Spelvarianten	18
Dwarsbomen met extra toebehoren	20
Spelregels voor Dwarsbomen met echte stenen	21
De winnaar bepalen met behulp van de weegschaal	22
De winnaar bepalen met behulp van gewichten	23
Andere speelstenen zoeken	24
De Olifu-weegschaal	25
Hier gebeurt wat!	26
Onderdelenservice	27
Colofon	27

Inhoud van het spel

- 1 Speelbord
- 23 Houten barrières
- 21 Bamboestenen, waarvan 8 met een groene stip
- 4 Dobbelstenen, in de kleuren rood, groen, geel en blauw



Extra toebehoren

Weegschaal (art.nr.: 20146)



Gemaakt van topkwaliteit hout,
belastbaar tot 2 kg

Gewichtenkistje (art.nr.: 20147)



Praktisch opbergkistje met telkens
2 gewichten van 100 g, 50 g, 20 g,
10 g en 5 g

Stenenkistje (art.nr.: 20141)



Rivierstenen (20 g tot 150 g), plus
viltten onderleggers in de kleuren
rood, groen, geel en blauw

Het spel Dwarsbomen wordt
doorlopend uitgebreid. Uw
adviseur informeert u graag
over extra toebehoren.



Inleiding

Het totaalconcept "Dwarsbomen" is iets nieuws op spelletjesgebied, en was nog niet eerder in deze vorm op de markt. Dwarsbomen bestaat uit meerdere onderdelen. De basisuitvoering bestaat uit het ophangbare 50 x 50 cm grote speelbord (berkenmultiplex met antislipvoetjes), donkerbruin gebeitste barrières van beukenhout, bamboe speelstenen en 4 dobbelstenen in vier verschillende kleuren.

Dwarsbomen is een strategiespel, dat zonder extra toebehoren kan worden gespeeld en heel veel variaties biedt. Met gebruikmaking van extra toebehoren, ziet het speelveld er weer geheel anders uit. Tactisch spelen is een belangrijke factor, ongeacht of het spel nou met of zonder extra toebehoren wordt gespeeld.

De extra toebehoren zijn optioneel verkrijgbaar. Als die worden toegevoegd, worden er ook andere dan de bekende speelstenen gebruikt, en zijn er bovendien meer mogelijkheden om de winnaar te bepalen. Extra toebehoren zijn echte rivierstenen met grotere vilten onderleggers, een weegschaal en een kistje met gewichten. De rivierstenen zijn vooralsnog alleen verkrijgbaar in een lichte en donkere uitvoering en van verschillende groottes. De gespeelde stenen kunnen bij een gelijke stand van de spelers worden gewogen, zodat kan worden bepaald wie de winnaar is.

Het spel vraagt tactiek en een beetje geluk met de dobbelstenen. Experimenteren, strategieën uitdenken en de fun-factor spelen een belangrijke rol. Het herkennen van materialen wordt gestimuleerd, de motoriek getraind, sociale vaardigheden ontwikkeld en het accepteren van regels geleerd. Dwarsbomen wordt al op de kleuterschool gespeeld en is zelfs op hoge leeftijd nog erg leuk. Het spel is geschikt voor iedereen vanaf vier jaar oud, wordt het beste gespeeld door een even aantal spelers, dus twee of vier, en zou voor kleuters niet langer dan 15 minuten moeten duren.

Aanbeveling

Een combinatie van speelbord, houten barrières, bamboestenen, dobbelstenen, weegschaal, gewichten en een basisassortiment van echte rivierstenen biedt de mogelijkheid het spel Dwarsbomen met verschillende materialen en speelstenen te spelen. Er kan volop gevarieerd worden met de natuurstenen en de weegschaal, of met een vooraf gedefinieerde puntentelling (scorekaartjes en/of zelfgemaakte regelkaartjes), om de uiteindelijke winnaar te bepalen (*zie: Spelvoorbereiding*).



■ Spelvoorbereiding

Het speelbord heeft in alle vier hoeken uitsparingen. In elke uitsparing ligt een gekleurde vilt inlay in rood, geel, blauw of groen. Met twee spelers krijgt elke speler twee naast elkaar liggende hoeken toegewezen. Met vier spelers krijgt iedereen maar één hoek. In de groeven op het speelbord worden parallel aan elkaar vier rijen van vijf houten barrières geplaatst, dus in totaal 20 houten barrières. Tussen deze rijen houten barrières komen de bamboestenen, waarvan sommige aan één kant een groene stip hebben. Deze moeten in de standaard spelvariant omgekeerd liggen, dus niet te zien zijn. Op de dobbelstenen staat eenmaal de 1, tweemaal de 2, tweemaal de 3 en eenmaal een olifant. Indien ervoor wordt gekozen af te wijken van deze standaardversie, dan moet voor het begin van het spel een regelkaartje of scorekaartje getrokken worden (*zie pagina 13-16: Regel- en scorekaartjes*). De informatie op zo'n kaartje kan of moet onder bepaalde omstandigheden pas aan het einde van het spel bekend worden gemaakt. Er kan bijvoorbeeld op staan, hoe de winnaar wordt bepaald, maar ook is het mogelijk dat er een tijdslimiet of een wisseling van plaats wordt opgedragen. Zo ontstaan heel veel Dwarsbomen-spelvarianten. Saai wordt het nooit en vaak kan niemand zeggen wie als winnaar uit de bus komt, voordat het spel is beëindigd.



Wat is toegestaan?

- Als er een getal is gedubbeld, mogen de houten barrières alleen verschoven of in een hoek van 90 graden worden gedraaid.
- De bamboestenen mogen in principe alleen worden verschoven.
- De olifant betekent, dat een houten barrière mag springen, zodat hij op een strategisch betere plek kan worden geplaatst.
- Een gegoid getal geeft aan, hoeveel zetten er gedaan mogen worden. Deze zetten kunnen, afhankelijk van de posities op het speelbord, óf alleen met houten barrières, óf alleen met bamboestenen óf met een combinatie van houten barrières en bamboestenen worden uitgevoerd.

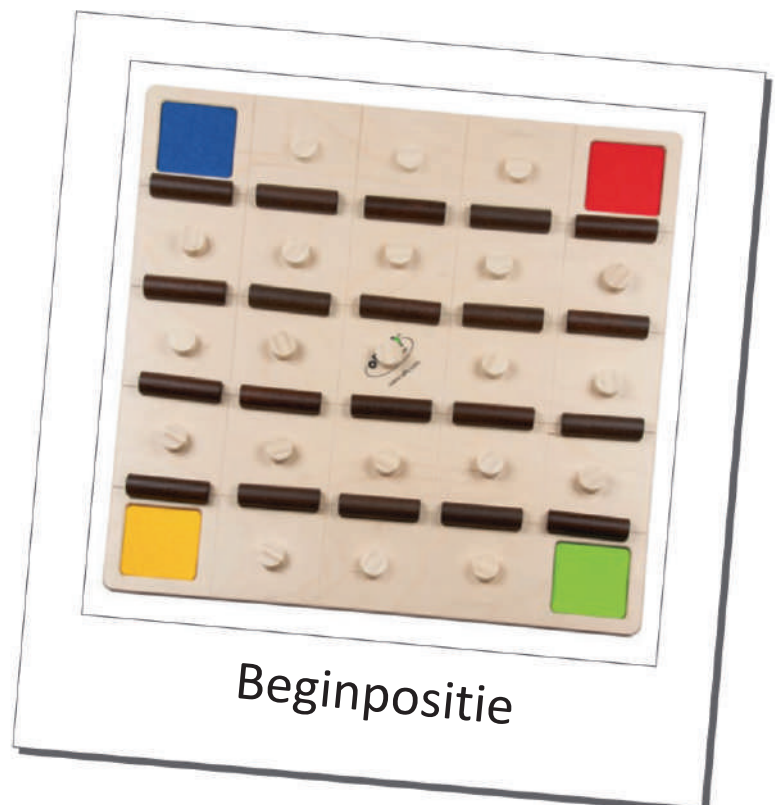
Hieronder wordt het basisprincipe van Dwarsbomen voor twee spelers beschreven:

- Elke speler heeft twee hoeken. Speler 1 heeft de gele en blauwe hoeken. Speler 2 de rode en groene.
- Beide spelers spelen met alle vier rijen houten barrières.
- Elke speler is twee keer achter elkaar aan de beurt. Eerst dubbelt speler 1 en begint voor zijn gele hoek. Als zijn zetten voorbij zijn, gooit hij nog een keer en speelt voor zijn blauwe hoek.

Daarna is speler 2 aan de beurt en begint voor zijn rode hoek. Als zijn zetten voor de rode hoek klaar zijn, gooit hij nog een keer en speelt voor zijn groene hoek.

- Een vorige zet, ongeacht of het om een houten barrière of een speelsteen gaat, mag niet worden teruggezet, als er maar twee spelers zijn.

Als er aan het begin vier spelers zijn, dan verzamelt elk van hen in zijn eigen hoek. Alle andere spelregels blijven ongewijzigd.

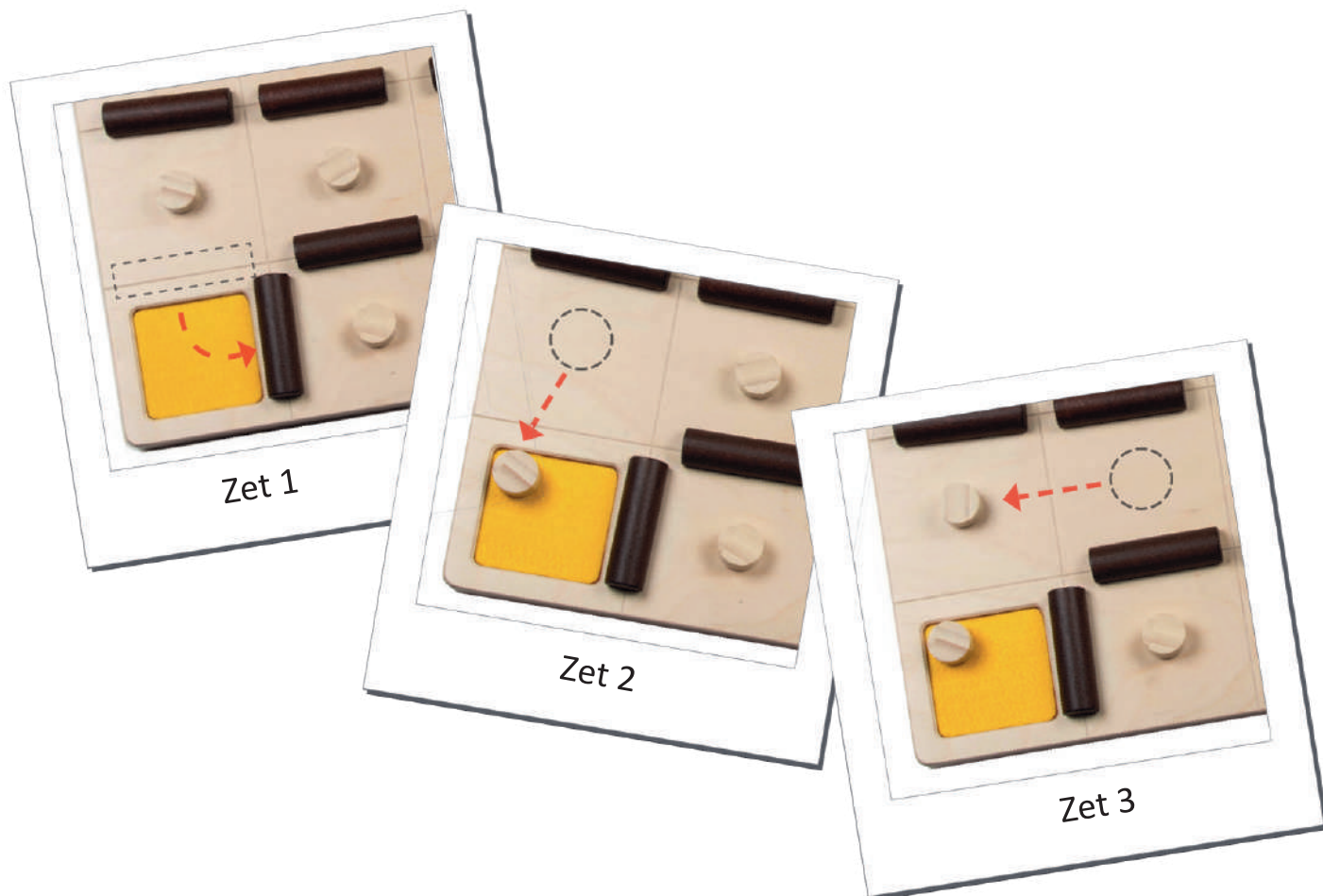


■ Spelregels voor Dwarsbomen met bamboestenen

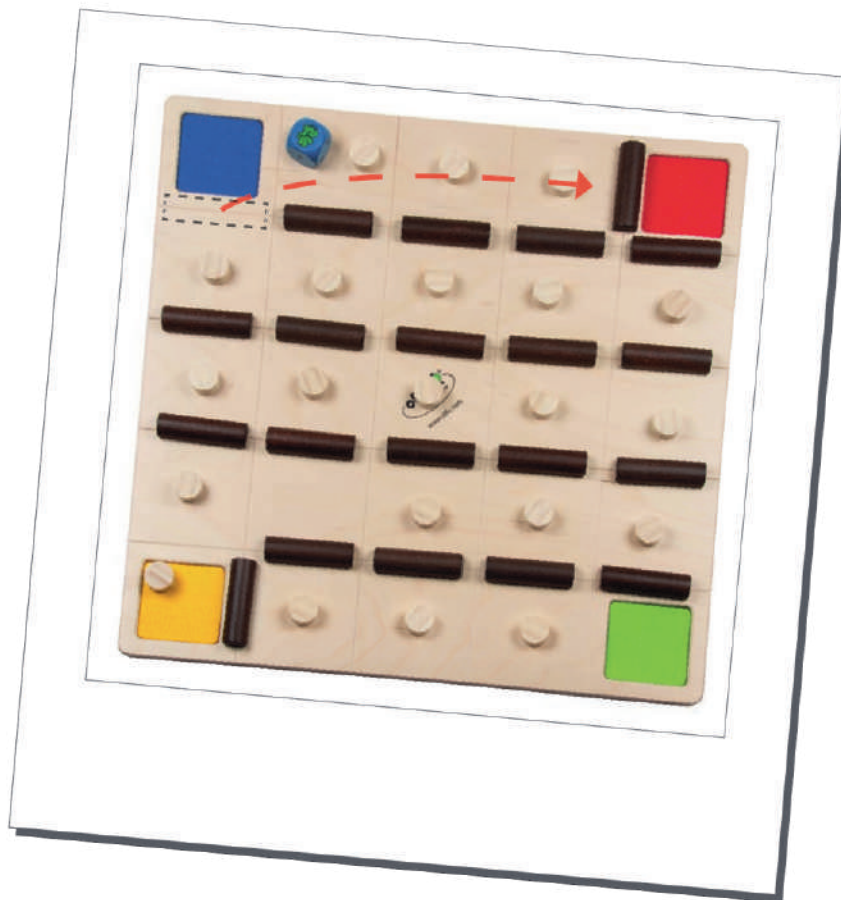
Twee spelers spelen tegen elkaar. De jongste speler mag beginnen, of degene die het hoogste aantal punten gooit. Elke speler probeert de houten barrières zo op het speelbord te plaatsen, dat hij de weg naar zijn hoeken vrijmaakt, of de weg van de tegenspeler naar diens hoeken blokkeert. Meestal is het slim om met de houten barrières een labirint te maken op het speelveld.

Wordt er bijvoorbeeld een 3 gegooid, dan zijn er meerdere mogelijkheden. De drie zetten hoeven niet uitsluitend met een houten barrière of een bamboesteen te worden uitgevoerd, maar kunnen ook worden opgedeeld. Bijvoorbeeld:

1. Een houten barrière wordt 90 graden gedraaid en maakt daarmee de gele hoek vrij.
2. Een bamboesteen ligt direct voor deze hoek en wordt naar binnen geschoven.
3. Een andere bamboesteen wordt één zet verder in de richting van de gele hoek geschoven.



Nu is dezelfde speler nog een keer aan de beurt en speelt nu zo, dat het goed uitkomt voor zijn blauwe hoek. Als hij een olifant heeft gegoid, kan hij het beste een houten barrière wegnemen bij hem die in de weg staat, en proberen de rode hoek van de tegenstander of de weg daarnaartoe te blokkeren. Daarvoor hoeft niet per se de dichtstbijzijnde houten barrière te worden gepakt, maar is het zaak tactisch te werk te gaan. Wanneer is het beter om het de andere speler moeilijk te maken? Of wanneer kan je beter aan je eigen voordeel denken? Er worden allerlei strategieën bedacht, die echter door een zet van de tegenstander ook weer snel kunnen mislukken.



Aan het eind van het spel telt iedereen zijn verzamelde bamboestenen en wordt ook het aantal punten opgeteld. Alle gewone bamboestenen zijn een punt waard. Enkele bamboestenen hebben een groene stip aan de onderkant. Die zijn twee punten waard. Dus degene met de meeste bamboestenen, hoeft niet per definitie te hebben gewonnen. Het spel kan een heel ander resultaat laten zien, als vooraf een scorekaartje werd getrokken, met een ander waarderingssysteem (*zie pagina 16: Scorekaartje*).

Voorbeelden van Regelkaartjes

Regelkaartjes kunnen acties zijn, die met het eigenlijke spel niets te maken hebben. Natuurlijk kan de onderstaande lijst met eigen ideeën worden uitgebreid:

- In de eerste twee minuten mogen alleen houten barrières worden verplaatst (de tijd kan bijvoorbeeld met een zandloper worden bijgehouden).
- Olifant gegooid: 1 keer de gang op en neer hollen.
- Olifant gegooid: iedereen moet met de klok mee van plaats wisselen. De door de speler zelf verzamelde bamboestenen mogen NIET worden meegenomen; er wordt verder gespeeld met de verzamelde speelstenen op de nieuwe plaats. Dit creëert dan weer een geheel nieuwe uitgangssituatie. (Bijkomend effect: De richting van de wijzer van de klok wordt aangeleerd.)
- Olifant gegooid: het kind mag een vrije speelsteen pakken.
- Olifant gegooid: de verzamelde bamboestenen moeten met een ander kind worden geruild.







Voorbeelden van Scorekaartjes

Als de winnaar moet worden bepaald door een andere waardering dan die van de standaardversie, dan zouden de volgende voorbeelden voor de Scorekaartjes kunnen gelden (*zie ook: Andere ideeën om de winnaar te bepalen*):

- Winnaar is degene, die de minste bamboestenen heeft verzameld.
- Winnaar is degene, die de meeste bamboestenen met een groene stip heeft.
- Groene stippen onder de bamboestenen hebben geen betekenis.
- Winnaar is degene, die de meeste speelrondes gewonnen heeft.
- Winnaar is degene, die na alle speelrondes de hoogste score heeft volgens de standaardversie.
- Winnaar is degene, die na alle speelrondes de laagste score heeft volgens de standaardversie.

Wordt met de extra toebehoren gespeeld, de rivierstenen dus, dan kunnen ook scores worden bepaald die afwijken van de standaardversie:

- Winnaar is degene, die de meeste licht gekleurde rivierstenen heeft verzameld.
- Winnaar is degene, die de minste licht gekleurde rivierstenen heeft verzameld.
- Winnaar is degene, die de meeste donker gekleurde rivierstenen heeft verzameld.
- Winnaar is degene, die de minste donker gekleurde rivierstenen heeft verzameld.
- Winnaar is degene, die de minste rivierstenen onder 100 g heeft verzameld.
- Winnaar is degene met het laagste totaalgewicht aan verzamelde rivierstenen, enz.

■ Einde spel

Om het einde van het spel niet onnodig te rekken, is elke speler nog maar één keer aan de beurt, zodra het om de laatste vrije bamboesteen gaat. Als hij daarna nog niet in een hoek is geschoven, wordt hij zonder punten uit het spel gehaald.

■ Andere ideeën om de winnaar te bepalen

Er kunnen ook meerdere rondes worden gespeeld en pas daarna een winnaar worden aangewezen. Voorbeelden hiervan zijn:

- Aan het eind worden de gewonnen rondes van een speler bij elkaar opgeteld. Degene met de meeste gewonnen rondes wint.
- Alle behaalde punten in alle rondes worden voor elke individuele speler opgeteld.

Afhankelijk of volgens de standaardversie of met regelkaartjes wordt gespeeld, wint degene met de meeste punten of degene met de minste punten, of degene met de meeste groene stippen, etc.

Het is ook mogelijk alleen de bamboestenen met groene stip als score te tellen. Als vooraf is afgesproken, dat degene die de minste bamboestenen heeft verzameld wint, moet tijdens het spel een heel andere tactiek worden gevolgd. Want dan moet de tegenstander zoveel mogelijk stenen worden toegeschoven.

Spelvarianten

Spelvarianten zijn het resultaat van eenvoudige wijzigingen.



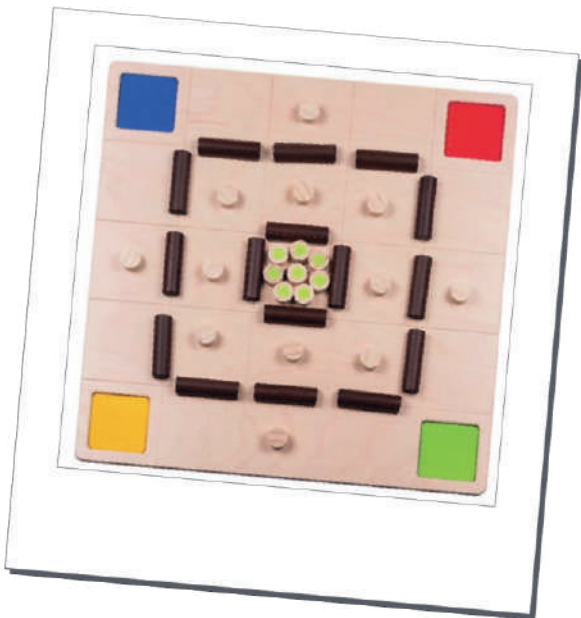
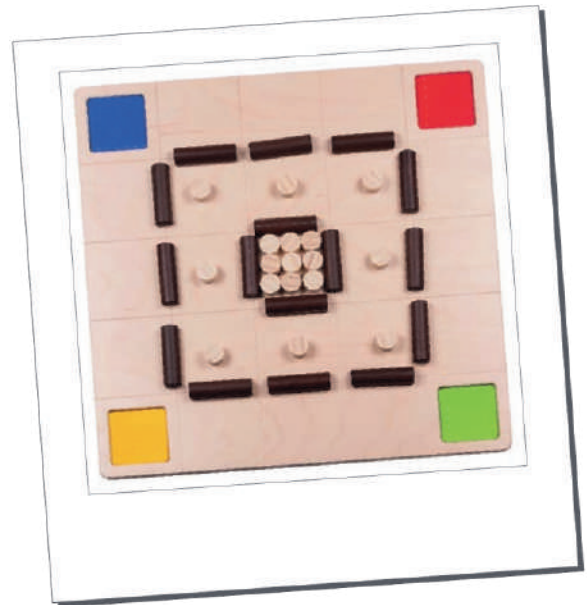
Als met de basisopbouw van het speelbord wordt gespeeld, dan kan een eenvoudige tijdslimiet het spel veranderen; bijvoorbeeld als in de eerste twee minuten alleen met de houten barrières mag worden geschoven of gesprongen. Pas daarna mogen de bamboestenen verplaatst worden. Zo ontstaat er in ieder geval sneller een labyrint op het speelbord en wordt de te volgen strategie nog belangrijker.

Het spel wordt niet in de basisstructuur opgebouwd. Het is natuurlijk mogelijk met minder houten barrières en/of minder bamboestenen te spelen. Een opbouw met minder barrières en speelstenen is vooral voor kinderen geschikt, omdat ze zo beter de eerste strategische beginselen leren kennen: sneller een labyrint op het speelbord en de te volgen strategie wordt nog belangrijker.



Variatie wordt ook verkregen door beginposities, die de vorige opbouw uitbreiden.

Ze kunnen er bijvoorbeeld zo uitzien:
De bamboestenen liggen binnen twee vierkanten van houten barrières. Het is niet te zien, welke bamboestenen een groene stip hebben. Nu kan óf volgens de standaardversie verder worden gespeeld, óf gekozen worden voor een variant. Om het voor de anderen moeilijk te maken labyrinten aan te leggen, paden te blokkeren en naar verschillende oplossingen toe te werken, is het een mogelijkheid om in de eerste twee rondes alleen de houten barrières te mogen verplaatsen.



Alle bamboestenen worden geplaatst. De meeste bevinden zich binnen een vierkant van houten barrières. De bamboestenen met de groene stip herkenbaar naar boven, liggen ingesloten door vier houten barrières in het midden van het speelbord. Nu zou ervoor gekozen kunnen worden, om in eerste instantie alleen met de vrij liggende bamboestenen te mogen spelen.

Het spel kan vervolgens volgens de normale spelregels worden gespeeld of met toevoeging van regelkaartjes/scorekaartjes. Ook zou hier de variant denkbaar zijn om de bamboestenen met stip pas te mogen spelen, als alle andere al in de hoeken zijn verzameld, of precies andersom. Dat betekent, dat alles op het speelbord mag worden verplaatst, maar dat, voordat de eerste naturelkleurige bamboesteen (zonder stip) mag worden verzameld, eerst alle stenen met een groene stip in de hoeken moeten liggen.

Deze eenvoudige varianten zorgen ervoor dat Dwarsbomen nooit saai wordt. De spelers worden telkens weer voor nieuwe situaties en uitdagingen geplaatst. Combinaties van de opbouw van het speelbord en spelvarianten zijn mogelijk en vergroten het aantal mogelijkheden.

Dwarsbomen met extra toebehoren

Er worden echte stenen gebruikt, in plaats van de gebruikelijke speelstenen. De kinderen zullen kennismaken met natuurlijke steensoorten. In het spel leren ze de natuurstenen kennen. Het speelbord ziet er met de nieuwe opbouw heel anders uit. Er kan worden gekozen voor stenen van één soort of juist voor meerdere steensoorten. De verschillende soorten natuurstenen verschillen qua uiterlijk, hebben diverse groottes, verschillende oppervlakken en zijn niet even zwaar. Ze voelen ook heel anders aan dan gewone speelstenen. De stenen worden geleverd in een houten vakkenkistje om ze eenvoudig te sorteren en op te bergen. Op dit moment worden alleen rivierstenen als extra toebehoren aangeboden. In de loop van de tijd zullen geleidelijk meerdere soorten natuurstenen verkrijgbaar zijn.

Als Dwarsbomen met de uitbreidingsonderdelen wordt gespeeld, worden het speelbord en de houten barrières ook gewoon gebruikt. De stenen worden echter op de bijbehorende grotere, gekleurde vilten onderleggers verzameld. Die bieden gewoon meer ruimte voor de grotere natuurstenen, die hier in de plaats komen van de bamboestenen.

De indeling van de houten barrières blijft hetzelfde als bij het spelen met de basisonderdelen. Ook de natuurstenen worden hetzelfde geplaatst als de bamboestenen in de eerste variant.



Spelregels voor Dwarsbomen met echte stenen

Het spel wordt op dezelfde manier gespeeld als in de variant met de bamboestenen. Dat betekent dat speler 1 begint en dobbelt, vervolgens zijn zetten in zijn eigen voordeel maakt, of als obstakel voor de tegenspeler, of een combinatie van beide. Als hij een getal gooit, draait of schuift hij de houten barrières of stenen eerst in het gedeelte van zijn gele vilten onderlegger. Bij een gegooide olifant mag hij met een barrière springen. Daarna is het zijn tweede beurt en speelt hij aan de kant van zijn blauwe vilten onderlegger. Vervolgens speelt speler 2 eerst in het gedeelte van zijn rode vilten onderlegger, daarna aan de groene kant. Het spel wordt gespeeld, totdat er geen stenen meer op het speelbord liggen. Hier geldt echter ook, dat elke speler nog maar één keer aan de beurt is, zodra er nog maar één steen op het speelbord over is. Aan het einde wordt de score berekend.



Voorbeeld:

Speler 1 heeft drie stenen op de gele vilten onderlegger en vier op de blauwe verzameld. Speler 2 heeft vier stenen op de rode vilten onderlegger en vier op de groene. De gele en rode onderleggers liggen schuin tegenover elkaar en hun score wordt ten opzichte van elkaar berekend.

Omdat speler 2 in deze vergelijking een steen meer heeft, wint hij met een steen voorsprong op de gele onderlegger en verdient zo een punt.

Beide spelers hebben op hun andere vilten onderleggers (blauw en groen) nog elk vier stenen verzameld.

Eigenlijk zou het dus gelijkspel zijn, maar nu wordt er een hele nieuwe methode toegepast, om erachter te komen welke speler hier uiteindelijk gewonnen heeft.

De winnaar bepalen met behulp van de weegschaal

Met behulp van de weegschaal wordt het gewicht van de natuurstenen bepaald. In ons voorbeeld zijn dat de vier stenen van speler 1 op zijn blauwe vilten onderlegger en de vier stenen van speler 2 op zijn groene onderlegger. Van tevoren kan worden geschat, welke vier stenen samen zwaarder zijn en de overwinning betekenen.

Speler 1 legt zijn vier stenen van de blauwe onderlegger op de ene schaal van de weegschaal en speler 2 zijn vier stenen van de groene onderlegger op de andere. De zwaardere kant gaat naar beneden en wijst daarmee de winnaar aan. In dit voorbeeld is dat de kant met de stenen van speler 2, en hij krijgt hiervoor een punt. Hij wint uiteindelijk met 2-0.

Om het spannender te maken, kunnen beide spelers hun vier stenen om de beurt per stuk op hun kant van de weegschaal leggen en van tevoren schatten naar welke kant de weegschaal zal doorslaan.



De winnaar bepalen met behulp van gewichten

Gewichten geven een exactere informatie over het gewicht van de stenen. Voordat de stenen worden gewogen, kan geschat worden hoe zwaar ze zijn. Het geschatte gewicht wordt met gewichten aan de ene kant van de weegschaal gelegd, de stenen aan de andere kant. Vervolgens worden gewichten verwijderd of toegevoegd, totdat de weegschaal (in ieder geval ongeveer) in balans is. De speler met de zwaardere stenen wint. Een kistje met 2 stuks van elk van de verschillende gewichten is optioneel verkrijgbaar.



Hier krijgen de kinderen een gevoel voor gewichten. Al doende ervaren, experimenteren en leren ze. Ze kunnen vergelijken met hen bekende producten, bijvoorbeeld dat het net zo zwaar is als een pakje boter of net zoveel weegt als een pak melk, enz.

Bij Dwarsbomen met natuurstenen kunnen ook regelkaartjes en scorekaartjes worden gebruikt, net als bij het spelen met bamboestenen.

Natuurlijk zijn ook hier, net als bij de standaardversie, verschillende opbouwvarianten met de houten barrières en stenen mogelijk.

Andere speelstenen zoeken

Dwarsbomen kan natuurlijk ook worden gespeeld met andere speelstenen of materialen dan degene die bij het spel horen.

Kinderen verzamelen en zoeken graag allerlei dingen. Ze kunnen worden gestimuleerd zelf voor andere speelstenen te zorgen en die in de natuur of misschien thuis te verzamelen.

Dit zal er al snel voor zorgen dat er een bonte hoeveelheid materialen wordt aangedragen, bijvoorbeeld andere stenen, noten, dennenappels, kastanjes, vruchtenpitjes, stokjes, schelpen, onderdelen van andere spelletjes of munten. Op speciale dagen is het misschien wel toegestaan om klein fruit, snoepjes of fruitgums als speelstenen te gebruiken.



Wie tijdens het spelen alle stenen opsnoept, heeft zelf veroorzaakt dat een andere speler wint.



Schelpen zijn ter afwisseling superleuk.



Hier wordt met munten gespeeld. Op een scorekaartje zou kunnen staan: koperen munten tellen dubbel. Onder het motto: "Wie het kleine niet eert, is het grote niet waard".



Dwarsbomen brengt de natuur op tafel.



Deze dennenappels werden tijdens een boswandeling door de kinderen verzameld.



Vaak worden verschillende dingen uit huis als speelsteen gebruik. Hier bijvoorbeeld kunststof ringen.

De Olifu-weegschaal

De driehoekige schalen met opstaand randje van de Olifu-weegschaal staan altijd horizontaal, zelfs als ze met gewichten worden belast. Erop liggen kleine driehoekige Olifu-dobbelsteenplaatjes.

Als er op elke schaal telkens 10 dobbelstenen worden gelegd, kan je al snel zien, dat hetzelfde aantal dobbelstenen aan elke kant niet automatisch betekent dat ze evenveel wegen. Ook niet, als ze er hetzelfde en even groot uitzien. Dat komt door de verschillende dichtheid van het hout.



Antislipvoetjes zorgen voor een stabiele stand.



Hier gebeurt wat!

Beste klant, u heeft momenteel de eerste versie van deze spelregels in handen. Het door u aangeschafte product is getest volgens alle belangrijke Europese veiligheidsrichtlijnen en voldoet, zoals u van ons gewend bent, aan hoge kwaliteitsstandaarden. Wij zijn altijd op zoek naar nieuwe en creatieve spelvarianten, die we aan onze spelregels kunnen toevoegen.

Uit ondervinding weten we, dat onze producten zich tijdens het spelen voortdurend doorontwikkelen. Vanwege de eenvoud van onze producten ontstaan er vaak nieuwe ideeën, die wij u niet willen onthouden.

De ervaringen in onze branche maken ons er steeds weer van bewust, dat de belangrijkste dingen in het leven spelenderwijs worden geleerd en ervaren. Dit weerspiegelt zich ook in onze bedrijfsvisie.

Heeft u suggesties? Laat het ons weten! **De beste ideeën worden beloond met een tegoedbon.** U bent van harte uitgenodigd uw idee te delen met uw klantenadviseur of naar ons binnendienstteam te sturen.

Contact binnendienstteam:

info@olifu.nl

Bedrijfsvisie

Met de eenvoud van onze producten helpen wij de kinderen van deze wereld, om spelenderwijs de echt belangrijke dingen in het leven te leren.

- Oliver Funk-



Onderdelenservice

Bent u wat kwijt of heeft u om een andere reden een reserveonderdeel nodig?

Ons serviceteam helpt u graag verder. Neem rechtstreeks contact op met 06 513 9098 of mail naar info@olifu.nl.

Colofon

Spel

Totaalconcept / Spelidee: Tina Schuster / Oliver Funk

Spelregels

Tekst: Olifu GmbH

Zetwerk/vormgeving: Olifu GmbH 2017

Olifu Nederland

Woestendijk 8

7641 PD Wierden

Tel. 06 5135 9098

www.olifu.nl

info@olifu.nl

Alle rechten voorbehouden, in het bijzonder het recht op reproductie, verspreiding en vertaling. Geen enkel onderdeel van het werk mag in welke vorm dan ook (door fotokopie, microfilm of een ander proces) zonder schriftelijke toestemming worden gereproduceerd of met gebruikmaking van elektronische systemen worden verwerkt, vermenigvuldigd of gedistribueerd.



Let op!

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Verstikkingsgevaar door kleine onderdelen.



Art.nr.: 20140

Olifu Nederland | Woestendijk 8 | 7641 PD Wierden

Tel. 06 5135 9098 | www.olifu.nl | info@olifu.nl



Olifu Nederland

Woestendijk 8
7641 PD Wierden
Tel. 06 5135 9098

www.olifu.nl

info@olifu.nl

