

CHILDREN'S HOUR®

The Amusing Game of PEANUT, THE ELEPHANT

TRADE MARK

And His Friends

For 2, 3 or 4 Players

COPYRIGHT © 1946, 1961

Parker Brothers Games, Ltd.

TORONTO, ONTARIO
MADE IN CANADA

THE STORY:

Four little elephants plan to visit the home of their friend, "Peanut, The Elephant." Sometimes they walk along the path and sometimes they coast. Finally, they reach Peanut's house and tell him all about the fun they had on the way.

THE OBJECT OF THE GAME:

The first player to reach Peanut's home wins the game and also 25 points. The player with the greatest number of points at the end of 3 games is Peanut's best friend.

THE GAME CONSISTS OF:

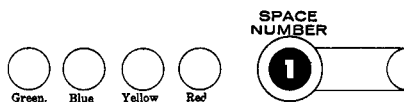
Four bright ELEPHANTS—one color for each player.

One SPINNER indicating the number of spaces to move the elephants. A pictorial FOLDING BOARD illustrating the path to be taken by the elephants. The path consists of circular spaces with a connecting line joining each space.

The elephants travel from space number 1 along the path until they reach the FINISH space.

TO BEGIN THE GAME:

Place all elephants in a row near space number 1.



ALL ELEPHANTS START HERE

The order of play is Red, then Yellow followed by Blue and Green. Determine who shall move first by spinning the pointer. Highest number plays first, using the Red elephant. Other players follow in turn around the table from the starter's LEFT.

TO PLAY:

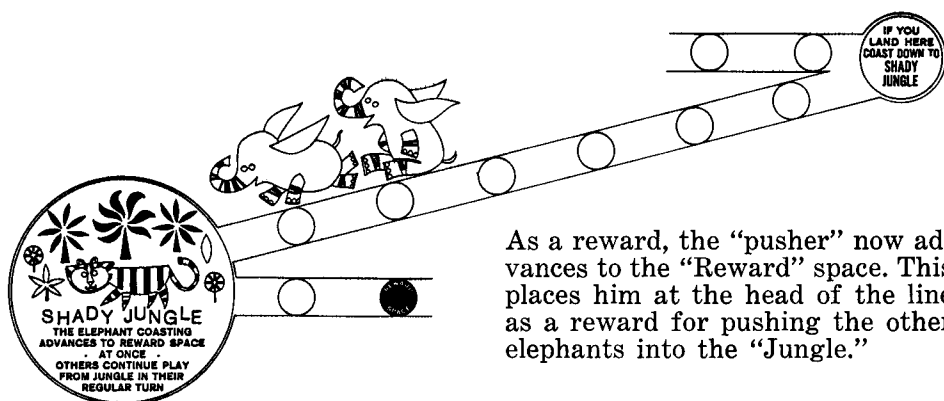
The starting player spins again and moves his elephant the number of spaces indicated by the pointer. If it points to a 4, then move the elephant 4 spaces. (Each circle is a space.) If the pointer points to 1, move 1 space, and so on. If it points to a line, spin again. After playing, hand the spinner to the player at the left.

This is VERY IMPORTANT to remember. If an elephant stops on a space and finds another elephant already there, he jumps over him and moves to the NEXT SPACE AHEAD that is NOT OCCUPIED. When moving ahead, count EVERY space on the path INCLUDING those spaces upon which elephants may now be resting. A JUNGLE COUNTS AS ONE SPACE.

WHEN TO COAST:

When an elephant comes to rest on a space marked "Peanut," HE DOESN'T STOP THERE, but coasts down the path AT ONCE to the "Jungle" at the end of that path. If there are any other elephants resting on that path between him and the "Jungle," THE ELEPHANT

COASTING PUSHES all of the others down the path and into the "Jungle." THERE THEY REMAIN until their next regular turn to play.



As a reward, the "pusher" now advances to the "Reward" space. This places him at the head of the line as a reward for pushing the other elephants into the "Jungle."

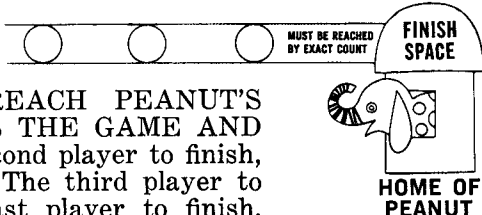
If the "Reward" space happens to be occupied at that time, **he moves ahead** along the path until he reaches the **FIRST SPACE THAT IS NOT OCCUPIED**, and comes to rest there.

Of course if there are no other elephants **AHEAD** of him on **THAT** path, he just coasts down alone, waiting in the "Jungle" until his next turn to play.

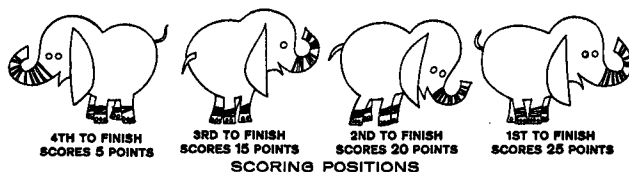
In counting your moves, count the "Jungle," just as you would an ordinary space.

Play now continues from the "Jungle" at the end of each coast *in the same order of play* as at the beginning of the game—that is—spin the pointer, move your elephant along the path—coast if you come to rest on a "Peanut" space—if you don't, then just move ahead space by space.

THE FIRST ELEPHANT TO REACH PEANUT'S HOME BY EXACT COUNT, WINS THE GAME AND ALSO SCORES 25 POINTS. The second player to finish, does not win but scores 20 points. The third player to finish scores 15 points, and the last player to finish, scores 5 points.



As the elephants reach the "Finish" space — **PEANUT'S HOME** — they are placed at once on the **SCORING POSITIONS** at the bottom of the board.



NOTES

Make the sound "WHEE-E-E-E-E-E!" as you coast the elephant down.

Consider the "Peanut" as a space.

When all of the elephants but one, have reached **PEANUT'S HOME**, this last elephant does not have to finish by spinning, but comes home immediately from wherever he may be on the board, and places himself on the highest scoring position still remaining open.

In a 4 player game there would be no choice for him but the last space, scoring 5 points. In a 3 player game, he would place himself in the third scoring position which would give him 15 points.

One of the interesting surprise plays is made near the end of the game. When an elephant **COMES TO REST** on the "Reward" space near the "Sunny Jungle," **HE HOPS IN ONE MOVE** to the "Finish" space.

The Cheerful Game of **PORKY THE PIG**

TRADE MARK

"Oink-Oink"

Bark like a dog — "Bow-Wow"

Make a noise like a bell — "Ding-Dong"



For 2 to 5 players.

1. There are 20 pairs of **MATCHED CARDS** bearing the likeness of some object, animal, or bird, such as, two autos, two dogs, two crows, etc. Each pair of cards has a scoring value in points.

THE OBJECT OF THE GAME is to score the greatest number of points by matching the cards in pairs.

2. A dealer is chosen who shuffles the cards and deals them out one at a time face down until each player has five cards. The remainder of the pack is placed face downward, in the middle of the table, as a drawing pile.
3. As soon as the cards are dealt, each player matches as many of the cards in his hand as he can, that is, if he holds 2 pictures of "Kitty the Cat" he puts those cards face up, on the table, nearby. He must also make the sound indicated by the picture on those cards, saying "Meow-Meow." If he has still another pair of cards such as 2 "Parrot" cards, he would lay that pair of cards aside, and say, "Polly-Wanta-Cracker."
4. The player at the left of the dealer begins by calling for a card to match one which he holds in his hand. **HE CALLS BY IMITATING**, or mimicking **THE SOUND** indicated on the card, as "Honk, Honk" for Auto, "Oink, Oink" for Pig, and "Cock-a-Doodle-do" for Rooster, etc.
5. The player holding the corresponding card called for must answer **BY REPEATING THE SOUND** and surrendering the card to the caller.
6. The player continues to call so long as he is able to match a card from his hand; and when he fails to match, he draws one card from the drawing pile (but does not call) and the play now **PASSES TO THE LEFT**.

However, should the card just drawn from the drawing pile match any card he now holds in his hand, he places those cards on the table as a matched pair. He is then entitled to draw another card from the drawing pile after which the turn passes to the next player.

7. When a player is out of cards, he does not retire from the game—but waits for his regular turn when he draws a card and calls. If he matches he draws again (but does not call), and the play passes to the left.
8. Each pair of matched cards counts one point, except that the "Rooster" pair counts two points and the "Porky" pair counts five points. The player having the **LARGEST NUMBER OF POINTS AFTER ALL OF THE CARDS IN THE GAME HAVE BEEN MATCHED, WINS THE GAME**.

Rules for Playing

A B C FISHING

TRADE MARK

A Game for Little Folks

For 2, 3 or 4 Players

NOTE:

A B C FISHING was especially designed as a simple game for very young boys and girls. Therefore, the play of the game is elementary and every effort has been made to avoid complicated moves.

THE EQUIPMENT CONSISTS OF:

A "POND" that has been slotted to hold the A B C CARDS. These cards are printed with the letters of the alphabet. Each card has a hole in the top part so that it may be hooked or fished out of the game board. The third playing piece consists of a miniature fishing pole to which a hook has been attached by means of a string.

THE OBJECT OF THE GAME is to place the cards in the slots and then one by one, *and in regular turn*, fish out the cards with the little fish hook. Keep the cards if they have a scoring value indicated by a star, and discard them if they do not have any scoring value. Each star counts one point. The player with the greatest number of points at the end of the game, wins.

PREPARATION:

Players should seat themselves around the table and place the game box within easy reach. All players should help to mix the cards thoroughly and then place them at random into the slots in the board, with the holes at the top and the letters hidden below.

TO BEGIN THE GAME:

Choose a player to begin the game. This player holds the fish pole over the cards in the slotted board and tries to fish up any card that he may select. Once the hook is placed into a card, which is an easy matter, he pulls the card up slowly from the board, removes the card and reads aloud the large letter of the alphabet printed on it.

If the card has a STAR on the bottom of it, the player keeps the card to score for him at the end of the game. If the card does not have a star, then the card has no scoring value and is placed aside in the middle of the table. *Each player has one turn.* The fishing pole is then handed to the player AT HIS LEFT.

The game continues *until all of the cards have been drawn* from the game board. After the last card has been drawn, the game stops and the player having the cards totalling the greatest number of stars, WINS THE GAME.

Questions on this game will be answered if proper postage is enclosed.

Parker Brothers Games, Ltd.

122 CARTWRIGHT AVE.
TORONTO 19

CHILDREN'S HOUR®

Le jeu amusant de "PEANUT", L'ÉLÉPHANT

MARQUE DÉPOSÉE

et ses amis

Pour 2, 3 ou 4 joueurs

DROITS RÉSERVÉS © 1946, 1961

Parker Brothers Games, Ltd.

TORONTO, ONTARIO
FABRICATION AU CANADA

L'HISTOIRE:

Quatre petits éléphants projettent de visiter la maison de leur ami "Peanut, l'éléphant". Parfois, ils marchent le long du sentier, souvent ils descendent une côte. Finalement, ils arrivent à la maison de "Peanut" et lui racontent tout le plaisir qu'ils ont eu au cours du voyage.

BUT DU JEU:

Le premier joueur à atteindre la maison de "Peanut" gagne la partie, ainsi que 25 points. Le joueur ayant accumulé le plus grand nombre de points à la fin de 3 parties devient le meilleur ami de "Peanut".

ACCESSOIRES DU JEU:

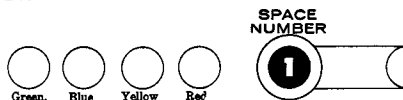
Quatre ÉLÉPHANTS de couleur vive différente pour chaque joueur.

Un TOURNIQUET indiquant le nombre d'espaces à jouer pour déplacer les éléphants.

Une PLANCHETTE REPLIABLE illustrée, indiquant aux éléphants le sentier à prendre. Le sentier comprend des espaces circulaires et des lignes reliant chaque espace. Les éléphants partent de l'espace numéro un et suivent le sentier jusqu'à la FIN.

DÉBUT DE LA PARTIE:

Placez tous les éléphants en ligne près de l'espace numéro 1.



ALL ELEPHANTS START HERE

L'ordre du jeu est le rouge, puis le jaune suivi du bleu et du vert. Déterminez qui jouera le premier en faisant tourner le tourniquet. Celui qui obtient le plus haut point joue le premier, en employant l'éléphant rouge. Les autres joueurs suivent à leur tour, du côté GAUCHE de celui qui commence.

COMMENT JOUER:

Le joueur qui commence, fait tourner de nouveau le tourniquet et déplace son éléphant du nombre d'espaces indiqués. Si le tourniquet indique un 4, avancez l'éléphant de 4 espaces. (Chaque cercle est un espace). Quand l'indicateur pointe à 1, avancez de 1 espace et ainsi de suite. Si l'indicateur s'arrête sur une ligne, recommencez. Après avoir joué, passez le tourniquet au joueur placé à votre gauche.

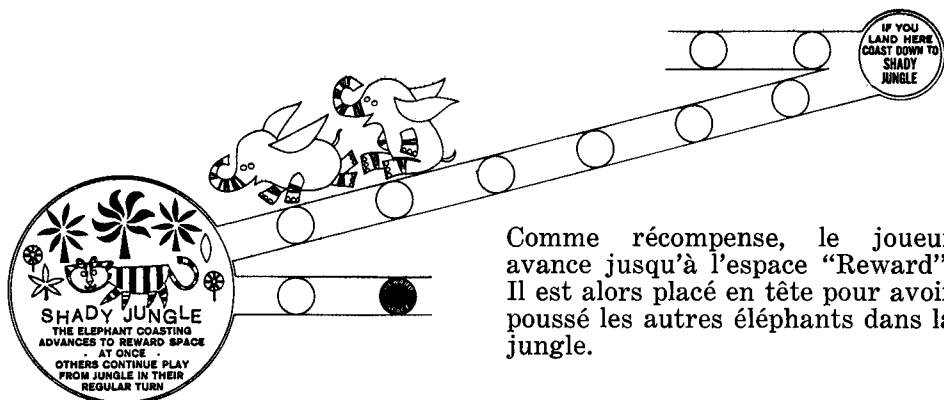
Voici un point TRÈS IMPORTANT à se rappeler. Si un éléphant s'arrête sur un espace où il y a déjà un autre éléphant, il saute par dessus et se place à L'ESPACE SUIVANT qui N'EST PAS OCCUPÉ.

En avançant, comptez CHAQUE espace du sentier Y COMPRIS les espaces sur lesquels il y a des éléphants. UNE JUNGLE COMPTE POUR UN ESPACE.

DESCENTES:

Quand un éléphant arrive à un endroit marqué "Peanut", IL NE S'ARRÊTE PAS LÀ, mais descend IMMÉDIATEMENT le long du sentier jusqu'à la "jungle" au bout de ce sentier. S'il y a d'autres éléphants dans le sentier, sur son passage, entre lui et la "jungle",

L'ÉLÉPHANT QUI DESCEND POUSSE tous les autres en dehors du sentier et dans la "jungle". ILS RESTENT LÀ jusqu'au prochain tour.



Comme récompense, le joueur avance jusqu'à l'espace "Reward". Il est alors placé en tête pour avoir poussé les autres éléphants dans la jungle.

Si l'espace "reward" est alors occupé, il continue le long du sentier jusqu'à ce qu'il atteigne LE PREMIER ESPACE NON OCCUPÉ et se pose là.

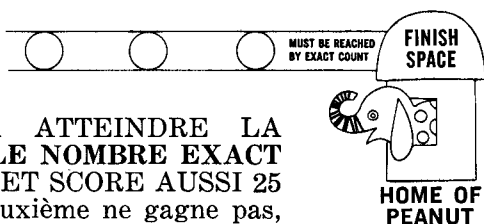
Evidemment, s'il n'y a pas d'autres éléphants EN AVANT de lui sur CE sentier, il descend tout seul, en attendant dans la "jungle" que ce soit son tour suivant de jouer.

En comptant vos déplacements, comptez aussi la "jungle" tout comme un autre espace ordinaire.

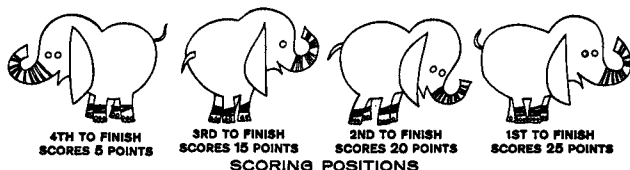
Le jeu se continue maintenant à partir de la "jungle" jusqu'au bout de chaque descente, dans le même ordre qu'au début de la partie—c'est-à-dire en faisant tourner le tourniquet, en déplaçant votre

éléphant le long du sentier et, en descendant si vous arrivez sur un espace "peanut", sinon, vous avancez d'un espace à la fois.

LE PREMIER ÉLÉPHANT À ATTEINDRE LA MAISON DE "PEANUT" AVEC LE NOMBRE EXACT DE POINTS GAGNE LA PARTIE ET SCORE AUSSI 25 POINTS. Le joueur finissant le deuxième ne gagne pas, mais score 20 points. Le joueur finissant le troisième score 15 points et le quatrième en score 5.



Quant les éléphants atteignent l'espace "finish"—LA MAISON DE PEANUT—they sont aussitôt placés au-dessus des SCORES au bas de la planchette.



NOTES

Quand vous faites descendre l'éléphant, faites entendre un cri "WHEE-E-E-E-E-E"!

Considérez la "Peanut" comme un espace.

Quand tous les éléphants, sauf un, ont atteint la MAISON DE PEANUT, le dernier éléphant n'a pas à faire tourner le tourniquet, mais se déplace immédiatement de l'endroit où il est placé sur la planchette et se place sur la dernière position de score ouverte. Dans une partie à 4 joueurs, il n'aurait pas d'autre choix que d'occuper le dernier espace libre, qui lui donne 5 points. Dans une partie à 3 joueurs, il se placerait sur le troisième espace qui lui donne 15 points.

L'un des points intéressants du jeu se présente vers la fin de la partie. Quand un éléphant VIENT SE PLACER sur l'espace "récompense" près de la "jungle ensoleillée", IL SAUTE D'UN SEUL COUP à l'espace de la "fin".

Le jeu intéressant du **PORKY THE PIG**

MARQUE DÉPOSÉE

"Oink-Oink"

**Jappez comme un chien — "Wouf-wouf"
faites le bruit d'une cloche — "Ding-dong"**



—
Pour 2 à 5 joueurs
—

1. Il y a 20 paires de CARTES ASSORTIES portant le dessin de quelque objet, animal ou oiseau, tels que deux autos, deux chiens, deux corneilles, etc. Chaque paire de cartes comporte une valeur en points.

LE BUT DU JEU est de scorer le plus grand nombre de points en assortissant les cartes par paires.

2. Un distributeur est choisi pour mêler les cartes et les distribuer une à la fois face vers le bas, jusqu'à ce que chaque joueur en ait cinq. Le restant du paquet est placé face vers le bas au milieu de la table, comme cagnotte.
3. Dès que les cartes sont distribuées, chaque joueur assortit le plus de paires possible, c'est-à-dire que s'il a 2 dessins de "chat", il abaisse ces cartes, face vers le haut, tout près sur la table. Il doit aussi produire, le son indiqué sur la carte "miaou-miaou". S'il possède une autre paire de cartes telles que 2 "perroquets", il les abaissera à côté des autres et dira "Jacquot veut une biscotte".
4. Le joueur placé à la gauche du distributeur, commence en demandant une carte pour assortir à celle qu'il a en main. **IL LE DEMANDE EN IMITANT LE SON INDIQUÉ SUR LA CARTE** comme le bruit d'un klaxon d'auto, "groin-groin", pour le cochon, "coco-rico" pour le coq etc.
5. Le joueur tenant la carte correspondante demandée doit répondre **EN RÉPÉTANT LE MÊME SON** et en remettant la carte à celui qui l'a demandée.
6. Le joueur continue de demander des cartes aussi longtemps qu'il peut assortir une carte en main; quand il ne peut plus, il retire une carte de la cagnotte (mais ne demande pas la carte correspondante) et c'est au tour du joueur **PLACÉ À SA GAUCHE** de jouer.

Cependant, si la carte retirée de la cagnotte s'assortit à une carte qu'il tient en main, il place ces cartes sur la table comme paire assortie. Il a ensuite le droit de retirer une autre carte de la cagnotte, après quoi le joueur suivant joue.
7. Quand un joueur n'a plus de cartes, il ne se retire pas du jeu—mais attend son tour de jouer pour retirer une carte de la cagnotte et demander la semblable. S'il forme une paire, il retire une autre carte (sans demander) et c'est au joueur suivant à jouer.
8. Chaque paire de cartes assorties compte pour un point; sauf la paire de "cocqs" qui compte pour deux points et la paire de "cochonnets" qui compte pour cinq points. Le joueur détenant **LE PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS**, après que toutes les cartes du jeu ont été assorties, **GAGNE LA PARTIE**.

Règles du jeu de A B C FISHING

MARQUE DÉPOSÉE

Un jeu pour les tout petits

Pour 2, 3 ou 4 joueurs

NOTE:

ABC FISHING est un jeu simple réalisé spécialement pour les garçons et fillettes. Les règles du jeu sont donc élémentaires et tous les efforts ont été faites pour éviter les complications.

ÉQUIPEMENT:

Un "ÉTANG" qui a été perforé pour retenir les cartes ABC. Ces cartes sont imprimées des lettres de l'alphabet. Chaque carte comporte une perforation au haut, pour qu'elle puisse être accrochée ou pêchée sur la planchette. La troisième pièce du jeu est une canne à pêche miniature à laquelle une corde et un hameçon sont fixés.

BUT DU JEU:

Il faut placer les cartes dans les perforations puis, une à une, et chacun à son tour, les pêcher avec la petite canne à pêche. Conservez les cartes, si elles portent une étoile indiquant qu'elles ont de la valeur et rejetez-les si elles n'ont aucune valeur pour les points. Chaque étoile compte pour un point. Le joueur qui a accumulé le plus grand nombre de points à la fin du jeu, gagne la partie.

PRÉPARATION:

Les joueurs s'assoient autour de la table et placent la boîte de jeu à une distance convenable. Tous les joueurs doivent aider à bien mélanger les cartes et les placer au hasard dans les perforations de la planchette, les perforations des cartes au haut et les lettres dissimulées dans le bas.

DÉBUT DU JEU:

Choisissez un joueur qui commencera la partie. Ce joueur tiendra la canne à pêche au-dessus des cartes insérées dans les perforations de la planchette et essaiera de pêcher n'importe quelle carte choisie. Quand l'hameçon est placé dans la carte, ce qui est assez facile, il retirera lentement la carte de la planchette, la décrochera et lira tout haut la grande lettre de l'alphabet qui y est imprimée.

Si une carte porte une étoile au bas, le joueur la gardera pour scorer à la fin de la partie. Si la carte ne porte pas d'étoile, elle ne compte pas pour les scores et devra être placée au milieu de la table. *Chaque joueur joue une fois à son tour.* La canne à pêche sera ensuite passée au joueur placé A SA GAUCHE.

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient retirées de la planchette. Quand la dernière est retirée, le jeu s'arrête et le joueur ayant accumulé le plus grand nombre d'étoiles GAGNE LA PARTIE.

Des renseignements sur ce jeu seront envoyés sur demande si les frais de poste sont inclus.

Parker Brothers Games, Ltd.

122 CARTWRIGHT AVE.
TORONTO 19