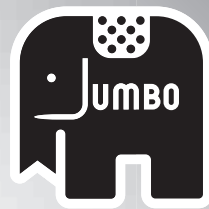


# Pim Pam Pet

## Vocabulo Presto !



1 Choisis une catégorie

2 Enclenche le minuteur

3 Donne une réponse

“SQUASH!”

4 Appuie sur la lettre "S"

5 Au suivant de jouer !



8+



30 min.



2-10

## RÈGLES DU JEU

**Retourne une carte avec une question... Enclencher le minuteur... Trouve un mot qui correspond à la question posée... Et appuie ensuite sur la première lettre de ce mot. C'est maintenant au joueur suivant de se lancer, il doit également trouver un mot qui correspond à la question posée, mais qui commence par une lettre sur laquelle les joueurs n'ont pas encore appuyé.**

**Plus la partie avance, moins il reste de lettres disponibles ! Le joueur qui réussit à appuyer le dernier sur une lettre et à donner une réponse appropriée, remporte la carte. Celui qui a remporté le plus grand nombre de cartes à la fin de la partie, a gagné !**

#### **CONTENU DE LA BOÎTE :**

- Pim Pam Pet Vocabulo Presto avec minuteur et porte-cartes
- 36 cartes avec 144 Thèmes
- Règles du jeu

#### **AVANT DE JOUER POUR LA PREMIÈRE FOIS :**

Dévissez le compartiment à piles de Vocabulo Presto, situé en dessous du jeu, et insérez deux piles AA. Attention de bien suivre les instructions indiquées à la fin de ces règles du jeu.

#### **BUT DU JEU :**

Le joueur qui a réussi à remporter le plus grand nombre de cartes, a gagné. Un joueur remporte la carte quand il est le dernier à avoir appuyé sur une lettre.

#### **PRÉPARATIFS :**

Retirez les cartes du porte-cartes situé en dessous de Vocabulo Presto, mélangez-les et posez la pile sur la table. Installez Vocabulo Presto au milieu de la table et allumez le jeu au moyen du bouton marche-arrêt situé en dessous. Les joueurs choisissent ensuite de jouer seul ou en équipe. Si les joueurs n'ont pas le même niveau, il est conseillé de jouer en équipe.

Les joueurs décident ensuite s'ils veulent jouer une partie courte ou une partie plus longue. Si vous optez pour une partie courte, prenez alors les 11 premières de la pile en partant du haut. Dans le cas d'une partie plus longue, prenez 17 cartes. Vous pouvez également choisir un autre nombre de cartes. Remettez les cartes restantes

dans le porte-cartes. Décidez quel joueur ou quelle équipe commence.

#### **LA PARTIE COMMENCE :**

Le joueur qui commence retourne la première carte de la pile et lit la question à voix haute. Il enclenche ensuite le minuteur situé au milieu de Vocabulo Presto.

Le joueur placé à gauche du premier joueur, doit maintenant – avant l'arrêt du minuteur – donner une réponse correcte. Il a donc 10 secondes pour trouver une réponse correcte. Une réponse est considérée comme correcte si elle correspond à la question posée et si elle commence par une lettre sur laquelle les joueurs n'ont pas encore appuyé.

#### **À chaque fois que c'est votre tour de jouer, vous devez faire trois choses :**

1. Proposer une réponse correcte ;
2. Si les joueurs acceptent la réponse, appuyer sur la première lettre ;
3. Appuyer sur le bouton du minuteur.

**Un exemple :** la question est : « **Un métier pour lequel on porte un casque** » et on n'a pas encore appuyé sur les lettres **B, P, D** et **S**. Vous répondez « **Soldat** » et appuyez sur la lettre « **S** » et sur le minuteur. Le joueur suivant dit : « **Pompier** » et appuie sur la lettre « **P** » et sur le minuteur ; le joueur suivant dit : « **Débardeur** » et appuie sur « **D** » et sur le minuteur.

Si aucun joueur n'arrive ensuite à trouver une réponse correcte qui commence par un « **B** », la carte est alors attribuée au joueur qui a cité « **Débardeur** » : la carte est en effet attribuée au joueur qui a donné la dernière réponse correcte.

À tour de rôle et avant l'arrêt du minuteur, les joueurs doivent donner une seule réponse correcte. Même si vous connaissez plusieurs bonnes réponses, vous n'avez pas le droit d'en donner plus d'une à chaque tour.

Si vous n'avez pas réussi à donner une bonne réponse avant l'arrêt du minuteur et que vous n'avez pas appuyé sur la première lettre et le bouton du minuteur, tu es alors éliminé de la partie.

Dans le cas où une majorité de joueurs ne sont pas d'accord avec votre réponse, vous devez appuyer une nouvelle fois sur le minuteur et soumettre une nouvelle réponse avant la fin du temps réglementaire (10 secondes).

Le tour est terminé lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

Ce joueur remporte la carte. Les lettres sont de nouveau rendues disponibles à l'aide de la touche bleue. Le gagnant du tour précédent retourne alors une nouvelle carte, lit la question à voix haute et c'est le joueur placé à sa gauche qui a le droit de commencer à proposer une réponse.

### DUEL

Il y a un duel lorsqu'il reste plus d'un joueur après que toutes les lettres ont été enfoncées :

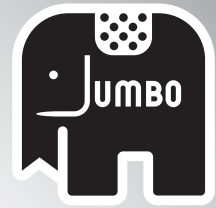
Les joueurs encore en place retournent alors une nouvelle carte et doivent, avant l'arrêt du minuteur, donner deux réponses correctes. Le joueur qui n'a pas appuyé en dernier, peut commencer. Les réponses doivent commencer par deux lettres différentes. Le gagnant du duel remporte les deux cartes.

### FIN DU JEU

Le jeu est terminé lorsque toutes les cartes de la pile ont été retournées. Le joueur ou l'équipe qui a remporté le plus grand nombre de cartes, a gagné. S'il y a deux joueurs ou deux équipes qui ont le même nombre de cartes, alors on organise à nouveau un duel.

Bon amusement!

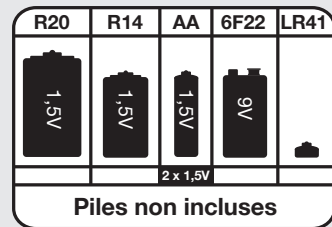




www.jumbo.eu

**Consultez les indications reprises sur l'emballage des piles achetées. Insérez des piles (2x 1,5V AA (LR6)) neuves dans le compartiment prévu à cet effet en en vérifiant le sens.**

- N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veillez à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demandez toujours l'aide d'un adulte pour recharger les piles.
- Ne mélangez pas différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- N'utilisez que les piles recommandées.
- Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées.
- Ne provoquez jamais de court-circuit entre les bornes de support des piles.



17965

**Made by Koninklijke Jumbo B.V.,  
part of JumboDiset.**  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.  
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Made in China.  
Visit: [www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)



**Attention :** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.



**Waarschuwing:** Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

**Achtung:** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.