

## Knibbel Knabbel Knuisje

**Wie verzamelt als eerste vier verschillend gekleurde snoepjes? Net als in het sprookje proberen Hans en Grietje het lekkers van het huis te pakken zonder dat de Boze Heks dit merkt. Sommige snoepjes kun je zomaar pakken. Maar pas op! Pak je het verkeerde snoepje, dan komt ze naar buiten en moet je het snoepje weer terugplaatsen op het huisje. Onthoud goed welke snoepjes je wel of niet kunt pakken! De eerste speler die de vier verschillend gekleurde snoepjes heeft verzameld, is de winnaar!**

### Inhoud:

4	Hans en Grietje speelfiguren	1	Speelbord
1	Huisje van de heks	1	Dobbelsteen
24	Snoepjes	1	Pinnetje

### Vorbereiding:

1. Plaats de batterijen in de daarvoor bestemde houder aan de onderzijde van het huisje. Zet het spel aan door de schakelaar in de 'aan-positie' te zetten. Deze zit aan de onderzijde van het huisje. Spreekt de Boze Heks een andere taal? Dan staat de schakelaar in de verkeerde stand. Schuif deze dan naar de andere kant. Het huisje kan na het spelen worden uitgezet door de schakelaar in de middelste stand te zetten.

2. Schud alle snoepjes goed door elkaar en plaats deze op de zijkanten en het dak van het huisje. Voor elk snoepje is een uitsparing op het huisje beschikbaar.

3. Prik het pinnetje met het steeltje naar boven door het gaatje in het midden van het speelbord. Leg het bord op een vlakke ondergrond en plaats het huisje over de pin. De pin moet dus in het gaatje aan de onderkant van het huisje gestoken worden.

4. Plaats voor iedere speler een Hans en Grietje speelfiguur op het speelbord. Elke kleur heeft een vaste startpositie. Die heeft dezelfde kleur als jouw Hans en Grietje speelfiguur.

### Doel van het spel:

Winnaar is de speler die als eerste de vier verschillend gekleurde snoepjes van het huis heeft verzameld.

### Het spel begint:

De jongste speler begint. Om beurten gooi je met de dobbelsteen en verplaats je jouw Hans en Grietje in de richting van de wijzers van de klok. Verplaats Hans en Grietje evenveel vakjes als je ogen hebt gegooid. Er mag maar één Hans en Grietje op een vakje staan. Als een vakje bezet is, dan ga je op het volgende lege vakje staan.

### Snoepjes pakken van het huis:

Als jouw Hans en Grietje op een vakje met een gekleurd snoepje landt, mag je proberen een snoepje met dezelfde kleur van het huis te pakken. Dus land je op een blauw snoepje? Dan mag je een blauw snoepje proberen te pakken. Land je op een paars snoepje, dan probeer je een paars snoepje te pakken enz. Je mag zelf kiezen welk snoepje je van een kleur pakt.

Maar pas op! In het huisje woont de Boze Heks. En die vindt het helemaal niet leuk als je snoep van haar huisje pakt. Sommige snoepjes kun je pakken zonder dat de heks het merkt, maar bij andere snoepjes merkt ze het en komt ze boos naar buiten. Je kunt van elke kleur maar 3 snoepjes pakken. Kan jij ontdekken welke dit zijn?



Om te controleren of je een snoepje mag houden, moet je het gepakte snoepje eerst even in de hartvormige uitsparing op het stoepje voor de deur drukken. Komt de Boze Heks naar buiten? Dan heb je pech en moet je het snoepje terug op het huisje plaatsen. Je beurt is nu voorbij. Duw nog wel even eerst voorzichtig de heks terug in haar huisje. Als de heks niet naar buiten komt, is het snoepje van jou en mag de volgende speler links van je met de dobbelsteen gooien



### Snoepjes ruilen:

Wanneer je op een vakje 'ruilen' komt, dan mag je een snoepje van jezelf ruilen met een snoepje dat nog op het huis zit. Het is slim om dubbele snoepjes te ruilen als je die hebt. Plaats deze dubbele dan eerst terug op een lege plek op het huisje. Pak daarna een snoepje dat je nog mist. Maar pas op! Je moet dit snoepje nog wel even controleren, want ook nu kan de heks naar buiten komen. Dan moet je het snoepje terug op het huisje plaatsen en is je beurt voorbij. Je krijgt in dat geval ook je oude snoepje niet meer terug.

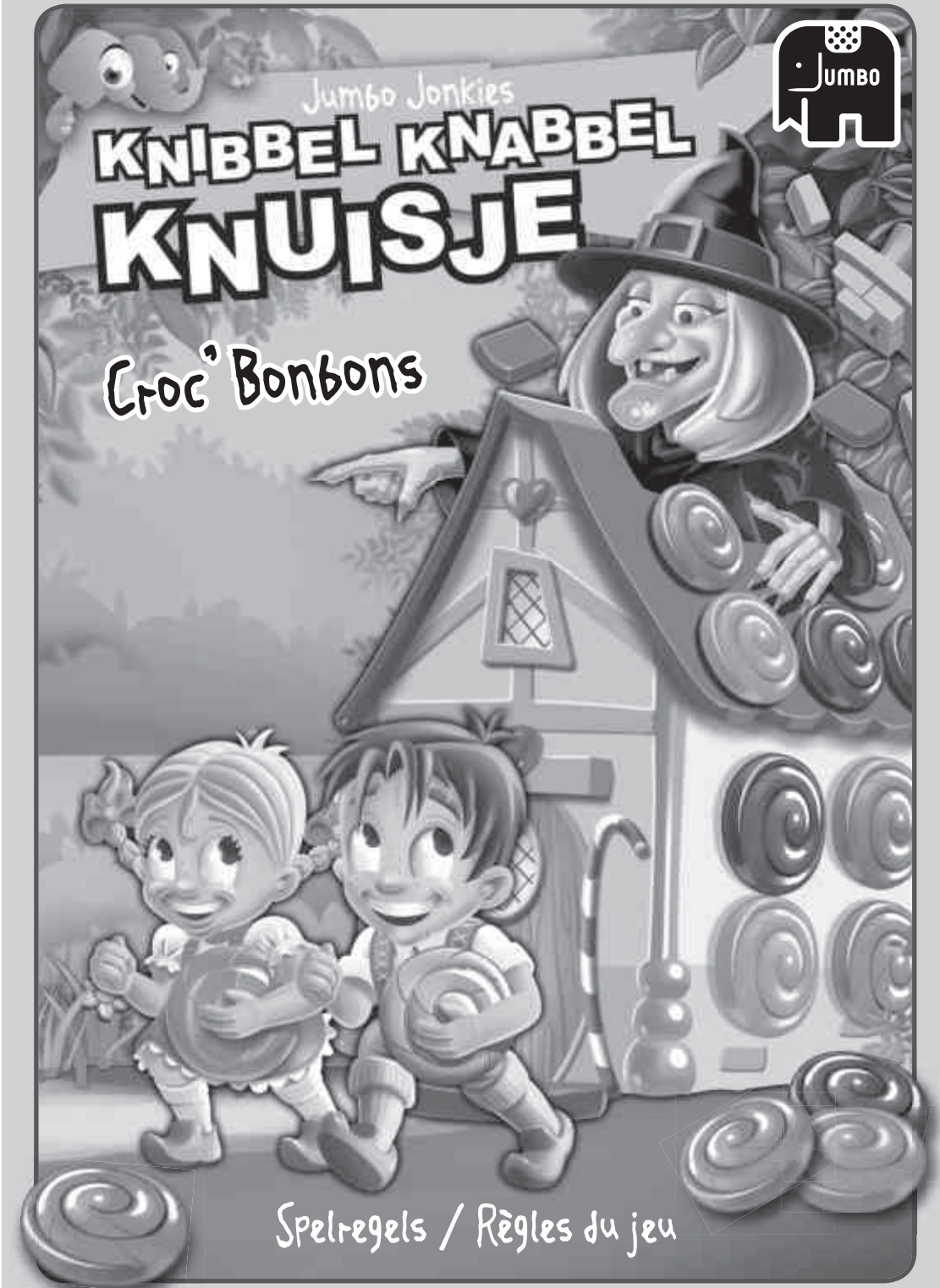


### Snoepjes afpakken:

Wanneer je op een vakje 'afpakken' komt, dan mag je één snoepje van een andere speler afpakken dat overeenkomt met de kleur van het snoepje dat op het vakje staat afgebeeld. Je mag kiezen van welke speler je het snoepje afpakt. Je kiest dan natuurlijk een speler die al bijna zijn vier snoepjes heeft. Als niemand zo'n snoepje heeft, dan gaat je beurt voorbij.

### Wie wint?

De speler die als eerst alle vier de verschillend gekleurde snoepjes heeft verzameld, wint. Je moet dus 1 geel, 1 groen, 1 paars en 1 blauw snoepje hebben.



## Croc' Bonbons

**Aidez Hansel & Gretel à s'emparer des friandises de la maison de la sorcière sans attirer son attention. Car si elle vous attrape, il faut remettre les bonbons à leur place. Le premier joueur à chiper une friandise de chaque couleur gagne la partie et se débarrasse de la sorcière ! Ce jeu vous tiendra bel et bien en alerte !**

### Contenu de la boîte :

4	Figurines Hansel et Gretel	1	Plateau de jeu
1	Maison de la sorcière	1	Dé
24	Bonbons	1	Tige

### Avant de commencer :

1. Installer les piles dans le compartiment situé sous la maison. Allumer le jeu en positionnant l'interrupteur (sous la maison) sur ON. Si la sorcière parle une autre langue, modifier la position du bouton (côté opposé). Lorsque le jeu est terminé, éteindre le jeu.

2. Mélanger les bonbons et disposer les sur les murs et le toit de la maison (emplacement prévu pour chaque friandise).

3. Placer la tige, vers le haut, dans le trou situé au milieu du plateau de jeu. Déposer le plateau sur une surface plane et poser la maison sur la tige (vérifier que cette dernière soit bien insérée dans le trou).

4. Poser les figurines Hansel & Gretel des joueurs sur leur case départ (selon la couleur des personnages).

### But du jeu :

Etre le premier à rassembler une friandise de chaque couleur.

### Déroulement du jeu :

Le plus jeune commence. Les joueurs lancent, à tour de rôle, le dé et déplacent (dans le sens des aiguilles d'une montre) leur figurine du nombre de cases indiqué par le dé. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Si la case est occupée, le joueur continue jusqu'à la première place vide.



### Qui croque donc ma maison ?

Lorsque le joueur arrive sur une case illustrée par un bonbon de couleur, il peut tenter de prendre un bonbon de cette même couleur sur la maison. Case bleue = bonbon bleu, case mauve = bonbon mauve, etc. Le joueur peut choisir quel bonbon de sa couleur il va prendre.

Attention ! La sorcière habite la maison et elle n'aime pas du tout qu'on lui chipe ses bonbons. Certains bonbons peuvent être pris sans qu'elle ne le remarque mais pour d'autres elle sortira furieuse de la maison. Les joueurs peuvent prendre trois bonbons par couleur. Découvriront ils lesquels ?



Afin de pouvoir garder son bonbon, il faut le placer au cœur de la porte d'entrée de la maison. Si la sorcière sort, le bonbon doit être remis à sa place, la sorcière doit être délicatement replacée dans sa maison et c'est au joueur suivant de jouer. Si la sorcière reste dans sa maison, le joueur peut garder le bonbon et c'est au tour du joueur, à sa gauche, de lancer le dé.



### Echanger des bonbons :

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case « échanger », il peut échanger un de ses bonbons avec un des bonbons qui se trouve encore sur la maison. Il est judicieux d'échanger un bonbon que l'on a en double. Il faut placer son bonbon sur une des places vides de la maison et en prendre un autre. Ce dernier devra également être déposé au cœur de la porte d'entrée de la maison. Si la sorcière sort, le bonbon doit être replacé sur la maison et le bonbon échangé est perdu.



### Dérober des bonbons :

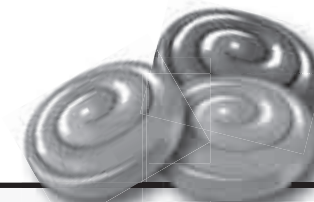
Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case « dérober », il peut dérober un bonbon, de la couleur reprise sur la case, chez un joueur adverse au choix (si possible chez le joueur qui a le plus de bonbons). Si personne n'a le bonbon souhaité, c'est au joueur suivant de jouer.

### Le gagnant :

Le premier joueur à rassembler un bonbon bleu, un bonbon jaune, un bonbon mauve et un bonbon vert a gagné.



www.jumbo.eu



Wanneer de batterijen leeg zijn kunnen deze worden vervangen door het klepje aan de onderzijde van het huis open te schroeven. Raadpleeg de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen. De nieuwe batterijen (2x 1,5V AAA (LR03)) met de pluszijde naar de goede kant in de houder doen.

- Probeer niet-oplaadbare batterijen niet op te laden.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het spel alvorens ze op te laden.
- Laad oplaadbare batterijen alleen onder toezicht van een volwassene op.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar.
- Gebruik ook geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen batterijen van hetzelfde type als aanbevolen.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.

- Batterijen niet bijgesloten.

Lorsque les piles sont usagées, remplacer les en dévissant le socle situé sous la maison. Consulter les indications reprises sur l'emballage des nouvelles piles. Insérer les piles (2x 1,5V AAA (LR03)) dans leur support en vérifiant le sens.

- N'essayez pas de recharger des piles non rechargeables.
- Retirez d'abord les piles du jeu avant de les recharger.
- Rechargez les piles en présence d'un adulte.
- Ne pas avoir recours à différentes piles.
- Ne mélangez pas nouvelles piles et piles usagées.
- Utilisez que les piles recommandées.
- Retirez toutes les piles lorsqu'elles sont usagées.
- Ne jamais court-circuiter les bornes d'alimentation.

- Piles non incluses.



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.  
Visit: www.jumbo.eu. Made in China.

17962

17971



NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst. F 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. DE Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.