



Het bekende
vraag- en antwoordspel
voor de hele familie

Le célèbre jeu
de questions-réponses
pour toute la famille!



SPELREGELS



RÈGLES DU JEU

Het bekende vraag- en antwoordspel voor de hele familie. “Een groente met een...?” De beginletter wordt bepaald door de draaischijf. Deze versie van Pim Pam Pet bevat maar liefst 3 spelvarianten!

Inhoud:

- 1x Draaischijf
- 8x Joker
- 40x Kaartjes met vragen
- 8x Plastic voetjes
- 1x Zandloper

Eerste keer spelen:

Druk de jokers uit het kartonnen frame en zet ze in de plastic voetjes. Gooi het kartonnen frame weg.

Spelvariant 1: Pim Pam Pet Original

Dit speel je met de draaischijf en de kaartjes.

Doel van het spel:

Wie aan het einde van het spel de meeste kaartjes verzameld heeft, is de winnaar!

Het spel begint:

Verdeel de spelers in twee teams. Kies een speelleider (bijvoorbeeld de oudste, de langste, enzovoort). De speelleider schudt de kaartjes en legt ze, omgekeerd, voor zich neer. Nu kan het spel beginnen!

De speelleider draait het bovenste kaartje om en leest één van de vragen hardop voor. Daarna draait hij de draaischijf en roept de letter die bij het stilstaan zichtbaar wordt. Degene die als eerste een juist antwoord roept, mag het kaartje hebben. Als de kaartjes op zijn, worden alle kaartjes per persoon geteld. Het team met de meeste kaartjes heeft gewonnen.

Spelvariant 2: Pim Pam Pet Race

Dit speel je met de draaischijf, kaartjes en de zandloper.

Doel van het spel:

Probeer binnen de tijd van de zandloper zoveel mogelijk kaartjes goed te beantwoorden. Die kaartjes mag je hebben. Als alle kaartjes op zijn, is het spel afgelopen. Wie dan de meeste kaartjes heeft verzameld, is de winnaar!

Het spel begint:

Ieder speelt voor zich. De jongste speler mag beginnen en draait een letter. Als de draaischijf stilstaat wordt de zandloper omgedraaid. De speler moet nu zoveel

mogelijk kaartjes goed beantwoorden met dezelfde letter. Tussentijds mag gepast worden. De tot dan toe behaalde kaartjes zijn dan van de betreffende speler, en dan is de volgende speler aan de beurt. Als er een fout antwoord wordt gegeven, moeten alle kaartjes uit die beurt weer ingeleverd worden. Als de kaartjes op zijn worden ze geteld. Degene met de meeste kaartjes heeft gewonnen.

Spelvariant 3: Pim Pam Pet Feest

Dit speel je met de draaischijf, kaartjes en de jokers.

Doel van het spel:

Zet je joker slim in en scoor daarmee dubbele punten! Als de kaartjes op zijn, is het spel afgelopen. Degene met de meeste punten wint!

Het spel begint:

Verdeel de jokers over het aantal spelers. Bij 2 spelers krijgt ieder 4 jokers. Bij 4 spelers krijgt ieder 2 jokers. Bij 8 spelers krijgt ieder 1 joker.

Er wordt iemand aangewezen die de score bijhoudt. De jongste speler mag beginnen. De speler die aan de beurt is draait een kaartje om. Als die speler denkt dat dit een vraag is die hij zeker kan beantwoorden, zet hij een joker in. Pas daarna draait hij aan de draaischijf om de beginletter te weten te komen. Als zijn antwoord juist is, krijgt hij het dubbele aantal punten. Een kaartje staat voor één punt, dus je kunt bij een joker maximaal 2 punten verdienen.

Als de joker is ingezet, ben je 'm kwijt. Je kunt je joker dus niet meerdere keren inzetten. Als alle kaartjes op zijn, worden de punten geteld. Wie de meeste punten heeft, heeft gewonnen.

Veel speelplezier!



Le célèbre jeu de questions-réponses pour toute la famille ! “Un légume qui commence par...” La première lettre du mot est déterminée par la roulette. Cette version de Pim Pam Pet vous propose trois variantes de jeu.

Contenu :

- 1 roulette
- 40 cartes Question
- 1 sablier
- 8 jokers
- 8 supports en plastique

Avant la première partie :

Enlevez les jokers de leur plaque en carton et insérez-les dans les supports en plastique. Jetez le carton restant.

Variante de jeu 1 : Pim Pam Pet Original

Matériel nécessaire : la roulette et les cartes.

But du jeu :

Avoir récolté le plus de cartes à la fin de la partie.

Le jeu commence :

Répartissez les joueurs en deux équipes. Choisissez un meneur de jeu (p. ex. le plus âgé, le plus grand...). Celui-ci mélange les cartes et les pose en tas devant lui, face cachée.

Le jeu peut commencer!

Le meneur retourne la première carte du tas et lit à voix haute une des questions.

Il fait ensuite tourner la roulette et énonce la lettre indiquée par celle-ci.

Le joueur qui donne le premier une bonne réponse fait gagner la carte à son équipe. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, chaque équipe compte combien elle en a. L'équipe qui a le plus de cartes gagne la partie.

Variante de jeu 2 : Pim Pam Pet Race

Matériel nécessaire : la roulette, les cartes et le sablier.

But du jeu :

Dans le temps imparti par le sablier, essayez de répondre correctement à un maximum de questions.

Vous remportez ces cartes. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, le jeu est terminé. Celui qui a le plus de cartes est le vainqueur !

Le jeu commence :

Chacun joue individuellement. Le plus jeune joueur commence et fait tourner la roulette. Lorsque celle-ci s'arrête, on retourne le sablier. Le joueur doit alors répondre aux questions des cartes avec des mots commençant par la lettre indiquée sur la roulette. Il peut passer une question. Il garde les cartes qu'il a déjà remportées. S'il donne une réponse incorrecte, toutes les cartes qu'il avait remportées sont perdues. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, chacun compte ses cartes. Celui qui a le plus de cartes est le vainqueur !

Variante de jeu 3 : Pim Pam Pet Fête

Matériel nécessaire : la roulette, les cartes et les jokers.

But du jeu :

Jouez intelligemment votre joker et vous pourrez doubler vos points. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, le jeu est terminé. Celui qui a le plus de points est le vainqueur !

Le jeu commence :

Partagez équitablement les jokers entre les joueurs. A 2 joueurs, chacun reçoit 4 jokers. A 4 joueurs, chacun en reçoit 2. A 8 joueurs, chacun en reçoit 1.

Un joueur est désigné pour noter les scores.

Le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte. S'il pense qu'il y a sur cette carte une question à laquelle il pense pouvoir répondre à coup sûr, il joue un joker. Puis il fait tourner la roulette pour connaître la première lettre du mot qu'il devra trouver. Si sa réponse est correcte, il reçoit le double de points. Une carte vaut 1 point ; avec le joker, le joueur a donc 2 points.

Lorsqu'un joker a été joué, il est retiré du jeu. Un joueur ne peut donc pas utiliser plusieurs fois le même joker. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, chacun compte ses points. Celui qui a le plus de points est le vainqueur !

Bon amusement !





Ook verkrijgbaar /
Egalement disponibles :

www.jumbo.eu



17729 PPP The Battle



17780 PPP AppCards



17855 PPP Plaatjes Slaan

Kijk voor een compleet overzicht van alle Jumbo spellen
en verkoopadressen op: www.jumbo.eu

Pour une présentation complète de tous les jeux et les points
de vente Jumbo, surfez sur www.jumbo.eu



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

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.

17859

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 The Netherlands.
Visit: www.jumbo.eu