



## **PIM PAM PET KAARTSPEL**

Een spannend Pim Pam Pet kaartspel met een extra uitdaging. Je moet, zoals in het vertrouwde Pim Pam Pet met de draaischijf, zo snel mogelijk woorden vinden van een bepaalde categorie. Maar die woorden moeten niet altijd, zoals bij het bekende Pim Pam Pet, beginnen met een bepaalde letter. Soms moet het woord juist met die letter eindigen of soms mag die letter er helemaal niet in voorkomen.

### **INHOUD:**

60 speelkaarten: 50 letterkaarten en 10 categoriekaarten (tweetalig), spelregels.

### **VOORBEREIDING:**

Verdeel de spelers in twee teams. Je kunt echter ook individueel spelen. Schud de stapel letterkaarten en leg ze met de rug naar boven. Sorteert de categoriekaarten zo dat de Nederlandse zijde (blauw) aan een kant staat en de Franse (rood) aan de andere zijde. Schud de kaarten en leg ze op een stapel. Het team dat het kortst geleden Pim Pam Pet heeft gespeeld, mag beginnen.

### **HET SPEL BEGINT:**

Een van de teamleden pakt een categoriekaart van de stapel. Hij/zij kiest een categorie en maakt deze categorie aan de anderen bekend. Nu draait deze speler de bovenste kaart van de letterkaarten open.

Afhankelijk van de kleur en het symbool van deze kaart moet je als eerste een woord roepen dat in de opgegeven categorie past en wel als volgt:

- Groen:** Een woord dat met deze letter begint.
- Oranje:** Een woord dat met deze letter eindigt.
- Blauw:** Een woord waarbij de letter niet aan het begin of het einde van het woord staat, maar ergens er tussen in.
- Paars:** Alles mag. De letter mag aan het begin, einde of midden van het woord staan.
- Geel:** De letter mag helemaal niet in het woord voorkomen.

Als je de pictogrammetjes boven aan de kaarten vergelijkt met de uitleg boven, dan begrijp je na een paar keer spelen onmiddellijk de uitleg van iedere kaart.

**GOED ANTWOORD:**

Het team dat als eerste een passend antwoord geeft, wint de letterkaart.

**FOUT ANTWOORD:**

Als een team een fout antwoord geeft, gaat de kaart naar het andere team.

Het spel kan ook individueel gespeeld worden. Wie dan fout antwoordt, moet een letterkaart inleveren.

**DE WINNAAR:**

Het team (of de speler) dat als eerste drie letterkaarten van dezelfde kleur of vijf letterkaarten met een verschillende kleur heeft, wint het spel.

Veel speelplezier!

Licensed by Arthur Tebbe, [www.tebbegames.com](http://www.tebbegames.com)



## **PIM PAM PET JEU DE CARTES**

Le célèbre Pim Pam Pet décliné en un passionnant jeu de cartes, avec des défis supplémentaires ! Tout comme dans la version classique, avec la roulette, il faut trouver rapidement des mots dans une catégorie bien déterminée. Mais ici, les mots ne doivent pas nécessairement commencer par la lettre montrée par la roulette. Parfois, le mot doit se terminer par cette lettre. Ou cette lettre ne doit absolument pas apparaître dans le mot...

### **CONTENU**

60 cartes dont 50 cartes lettre et 10 cartes catégorie (bilingues), règles du jeu.

### **PRÉPARATION**

Répartissez les joueurs en deux équipes. On peut également jouer individuellement. Mélangez toutes les cartes lettre et déposez-les faces cachées sur la table, en un tas. Triez les cartes catégorie de manière à ce que les textes en français (rouge) se trouvent d'un côté et ceux en néerlandais (bleu) de l'autre. Mélangez ces cartes et posez-les en tas sur la table. L'équipe (ou le joueur) qui a joué le plus récemment à Pim Pam Pet, commence la partie.

### **LE JEU COMMENCE**

Un des membres de l'équipe prend la première carte du tas catégorie. Il choisit une des catégories et la signale aux autres. Le joueur prend alors la première carte du tas lettre et la retourne.

En fonction de la couleur et du symbole de cette carte, l'équipe doit le plus rapidement possible crier un mot qui correspond à la catégorie concernée, comme suit :

- Vert :** le mot doit commencer par cette lettre.
- Orange :** le mot doit se terminer par cette lettre.
- Bleu :** le mot ne doit pas contenir la lettre en première ou en dernière position (mais elle peut se trouver à l'intérieur du mot).
- Violet :** tout est possible ; la lettre peut se situer au début, à la fin ou dans le mot.
- Jaune :** le mot ne peut absolument pas contenir la lettre.

A force de jouer et de comparer les pictos au-dessus de la carte avec l'explication qui se trouve ci-dessus, vous retiendrez facilement la consigne liée à chaque carte.

### **BONNE RÉPONSE**

L'équipe qui répond la première correctement gagne la carte lettre.

### **MAUVAISE RÉPONSE**

Si une équipe donne une mauvaise réponse, la carte est remportée par l'autre équipe.

Le jeu peut aussi se jouer de manière individuelle. Celui qui donne une mauvaise réponse doit rendre une de ses cartes précédemment gagnées.

### **LA GAGNANT**

L'équipe (ou le joueur) qui obtient le premier trois cartes lettre d'une même couleur ou cinq cartes lettre de couleurs différentes, gagne la partie.

Bon amusement !

Licensed by Arthur Tebbe, [www.tebbegames.com](http://www.tebbegames.com)

