

Ook verkrijgbaar Egalement disponible



12679



12762



12763



12761



12765



19508

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Nederland. Gefabriceerd in China. **F** Attention ! Ne convient pas aux enfant de moins de 36 mois. Contient ou peut produire de petits éléments pouvant être inhalés ou ingérés. Il est recommandé de garder l'emballage pour conserver cette information. Le contenu et les couleurs peuvent être différents de ceux qui ont été photographiés. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué en Chine. **UK** Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this packaging for future reference. The contents and colours may differ from those in the photographs. Designed in The Netherlands. Made in China. **DE** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in China.



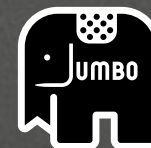
Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam
The Netherlands

jumbo.eu

© 2018 Jumbodiset Group.

All rights reserved.

12192



PIM PAM PET



NL SPELREGELS

FR RÈGLES DU JEU



Het bekende vraag- en antwoordspel voor de hele familie! Win zoveel mogelijk kaartjes door het snelst de vragen te beantwoorden. De draaischeef geeft aan met welke letter het antwoord moet beginnen.

INHOUD

- Draaischijf
- 33 Kaarten
- Spelregels

DOEL VAN HET SPEL

Win zoveel mogelijk kaartjes door het snelst de vragen te beantwoorden.

VOORBEREIDING

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

ZO SPEEL JE PIM PAM PET

De spelleider draait het bovenste kaartje om en leest één van de twee vragen hardop voor. Daarna draait hij aan de draaischijf en roept de letter die bij het stilstaan zichtbaar wordt. De spelers moeten nu zo snel mogelijk de gestelde vraag beantwoorden: dit antwoord moet beginnen met de letter, die door de draaischijf werd aangewezen.

Degene die als eerste een goed antwoord geeft krijgt het kaartje. Degene die een fout antwoord geeft moet een kaartje aan de andere partij geven. Geven twee spelers tegelijk een goed antwoord, dan krijgt de speler die het langste antwoord (met de meeste letters) heeft gegeven het kaartje.

Als niemand een goed antwoord geeft, laat de spelleider de draaischijf een nieuwe letter aangeven. Het spel gaat zo door, totdat alle vragen zijn beantwoord. De partij die dan de meeste kaartje bezit, heeft gewonnen.

SPELVARIANT

Je kunt ook voor jezelf spelen of met meer dan twee partijen. Bij een fout antwoord moet je dan een kaartje aan de spelleider teruggeven.



Le célèbre jeu de questions-réponses pour toute la famille! Gagnez autant de cartes que possible en répondant le plus vite aux questions. Le disque indique par quelle lettre la question doit commencer.

CONTENU

- Roulette
- 33 Cartes Question
- Règles du jeu

BUT DU JEU

Gagnez autant de cartes que possible en répondant le plus vite aux questions.

PRÉPARATION

Répartissez les joueurs en deux camps. Désignez un chef de jeu (par exemple le joueur le plus âgé, le plus grand, etc.). Le chef de jeu bat les cartes et les pose devant lui, face retournée. La partie peut commencer !

COMMENT JOUER À PIM PAM PET

Le chef du jeu retourne la première carte et lit la question. Puis il fait tourner la plaque et annonce à haute voix la lettre indiquée sur le voyant. Les joueurs doivent répondre au plus vite à la question posée: cette réponse doit commencer par la lettre désignée par la plaque.

Le joueur qui donne le premier une bonne réponse reçoit la carte. Si un joueur donne une mauvaise réponse, son camp est obligé de donner une carte au camp adverse. Au cas où deux joueurs donnent une bonne réponse en même temps, la carte sera donnée à la meilleure réponse.

Si aucune réponse correcte ne peut être donnée, le chef du jeu fait tourner la plaque pour désigner une autre lettre. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient épuisées. Le camp qui a le plus de cartes a gagné.

VARIANTE DE JEU

Les joueurs se divisent en plusieurs camps, ou bien chaque joueur joue individuellement. En cas de mauvaise réponse on donne la carte au chef du jeu.