



2. Carte sablier

Le joueur dont c'est le tour de jouer fait tourner la roulette. Il attend que la roulette s'arrête et regarde ensuite la lettre désignée par la roulette. Pour tous les joueurs, c'est la première lettre que doit comporter la réponse à la question.

Retourne le sablier. Les enfants ont maintenant 5 secondes d'avance pour donner une bonne réponse. Dès que le sablier est écoulé, les adultes peuvent donner à leur tour une réponse.



3. Carte illustrée

Sur la carte illustrée se trouve une illustration. Place la carte sur la table de manière à ce que tous les joueurs puissent bien voir cette illustration. Le joueur dont c'est le tour de jouer fait tourner la roulette. Il attend que la roulette s'arrête et regarde ensuite la lettre désignée par la roulette : c'est la première lettre de l'objet qu'il doit trouver sur l'illustration.

- Pour les adultes, c'est la lettre par laquelle doit commencer le nom de l'objet à trouver.
- Pour les enfants, c'est une des lettres que doit comporter le nom de l'objet à trouver.

Le joueur (ou l'équipe) qui réussit le premier à donner une bonne réponse remporte la question et fait avancer son pion d'une case. C'est maintenant au tour du joueur suivant (ou de l'équipe adverse) de jouer. La carte de question qui vient d'être jouée est posée à côté du plateau de jeu.



La carte joker

Certaines cartes de questions sont illustrées du symbole du Joker. Lorsqu'il voit ce symbole, le joueur qui a la carte joker peut la mettre en jeu en disant « Joker » à voix haute. Si ce joueur (ou l'équipe) est le premier à donner une bonne réponse, il (elle) avance de 2 cases !

Le Joker passe ensuite dans les mains du joueur suivant (ou de l'équipe suivante), même s'il n'a pas été correctement répondu à la question.

Qui gagne ?

Le joueur qui réussit à faire le premier un tour complet de la roulette, et revenir à la case de départ, remporte le jeu !



Spelregels Règles du jeu



19779

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

© 2020 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu



Spelregels

Iets wat je in de dierentuin ziet met de letter P? Maar voordat jij als volwassene antwoord mag geven moet je eerst nog 5 seconden wachten. Dan roept een kind "papegaai" en kaapt net binnen de tijd de vraag voor jouw neus weg! In deze familievariant van het bekende vragen en antwoordspel hebben jong en oud evenveel kans om te winnen. Dankzij drie soorten vragenkaarten krijgen de kinderen meer tijd of mogelijkheden om als eerste het juiste antwoord te geven. Wie geeft de meeste goede antwoorden en loopt met zijn pion als eerste een rondje om de spinner?

INHOUD

- Speelbord • Pim Pam Pet spinner • Jokerkaart
- Zandloper (5 seconden) • 56 vragenkaarten • 4 pionnen

Doel van het spel

Pim Pam Pet Family is een weetjesspel. Door de vragen goed te beantwoorden kunnen stappen worden verdiend. Alle teams of spelers proberen met hun pion zo snel mogelijk een rondje om de spinner te lopen. Wie dit als eerste lukt wint het spel!

Voordat je begint

Pim Pam Pet Family kan zowel individueel als in teams worden gespeeld. Speel je in teams, dan spelen de kinderen tegen de volwassenen. Leg het speelbord op tafel en plaats de spinner in het midden van het bord. Zorg ervoor dat alle spelers de spinner goed kunnen zien. Schud alle vragenkaarten en leg deze omgekeerd op een stapel naast het speelbord, samen met de zandloper. Zet voor iedere speler een pion op het speelbord op het vakje met dezelfde kleur. Geef de jokerkaart aan (het team met) de jongste speler.

Zo speel je het spel

De jongste speler begint en draait de bovenste kaart van de stapel om. Een van de spelers leest de vraag op de kaart voor. Er zijn 3 soorten vragenkaarten:

1. Letterkaart

De speler die aan de beurt is draait de spinner. Wacht tot de spinner is gestopt. Bekijk de letter op de spinner. Iedereen mag meedoen, maar er gelden nu twee regels:

- Voor de volwassenen is dit de letter waar het antwoord op de vraag mee moet beginnen.
- Voor jonge kinderen mag het antwoord met deze letter beginnen. De letter moet in elk geval in het antwoord zitten.

2. Zandloperkaart

De speler die aan de beurt is draait de spinner. Wacht tot de spinner is gestopt. Bekijk de letter op de spinner. Voor alle spelers is dit de beginletter van het antwoord op de vraag.

Draai de zandloper om. De kinderen hebben nu 5 seconden voorsprong om een goed antwoord te geven. Zodra de zandloper leeg is mogen de volwassenen weer meedoen.

3. Fotokaart

Op de fotokaart staat een afbeelding. Leg de kaart zo op tafel dat alle spelers de afbeelding goed kunnen bekijken. De speler die aan de beurt is draait de spinner. Wacht tot de spinner is gestopt. Bekijk de letter op de spinner. Dit is de beginletter van het voorwerp dat jullie op de afbeelding moeten vinden.

- Voor de volwassenen is dit de letter waarmee de naam van het voorwerp moet beginnen.
- Voor de kinderen mag deze letter in de naam van het voorwerp zitten.

De speler die als eerste een goed antwoord geeft wint de vraag en zet zijn pion een stapje vooruit. Dan is de volgende speler (of het andere team) aan de beurt. Het gespeelde vragenkaartje leg je naast het speelbord.



De jokerkaart

Sommige vragenkaartjes hebben een jokersymbool. Bij het zien van dit symbool mag de speler met de jokerkaart deze inzetten door hardop 'joker' te zeggen. Als deze speler (of het team) de vraag als eerste en goed weet te beantwoorden, gaat hij 2 stapjes vooruit!

De ingezette jokerkaart gaat daarna altijd naar de volgende speler (of het volgende team). Ook als de vraag niet gewonnen is.

Wie wint?

De speler die (of het team dat) als eerste een rondje om de spinner heeft gelopen en weer op het eigen startvakje staat, wint het spel!

Règles du jeu

Quel animal dont le nom commence par la lettre P peut-on voir dans un zoo ? Attention, un adulte n'a pas le droit de répondre tout de suite. Vous devez d'abord attendre 5 secondes. Un enfant crie alors « perroquet » et réussit juste à temps à vous couper l'herbe sous le pied ! Dans cette édition familiale du célèbre jeu de questions-réponses, jeunes et moins jeunes ont les mêmes chances de gagner. Grâce aux trois types de cartes de questions, les plus petits ont davantage de temps ou de possibilités pour être les premiers à donner la bonne réponse. Quel membre de la famille réussira à donner le plus de bonnes réponses et à faire le premier le tour de la roulette avec son pion ?

CONTENU

- Plateau de jeu • Roulette Pim Pam Pet • Carte joker
- Sablier (5 secondes) • 56 cartes de questions • 4 pions

But du jeu

Pim Pam Pet Family est un jeu de questions-réponses. Chaque bonne réponse permet d'avancer d'une case. Chacune des équipes (ou chacun des joueurs) essaie de faire le tour de la roulette avec leur son pion le plus rapidement possible. Le premier qui réussit à faire le tour, gagne !

Avant de commencer

Pim Pam Pet Family se joue aussi bien individuellement qu'en équipe. Quand on joue en équipe, les enfants jouent contre les adultes. Pose le plateau de jeu sur la table et place la roulette au milieu du plateau. Assure-toi que tous les joueurs peuvent bien voir la roulette. Mélange toutes les cartes de questions et place-les face retournée sur une pile à côté du plateau de jeu, avec le sablier. Chaque joueur place un pion sur le plateau de jeu, sur la case de la même couleur que ce pion. Le joueur le plus jeune (ou l'équipe dans laquelle il joue si vous jouez en équipe) reçoit la carte Joker.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et retourne la carte qui se trouve en haut de la pile. Un des joueurs lit à voix haute la question posée sur la carte. Le jeu comporte 3 types différents de cartes de questions :

1. Carte à lettre

Le joueur dont c'est le tour de jouer, fait tourner la roulette. Il attend que la roulette s'arrête et regarde ensuite la lettre désignée par la roulette. Tous les joueurs peuvent donner une réponse, à condition de respecter les deux règles suivantes :

- Pour les adultes, c'est la lettre par laquelle doit commencer la réponse à la question.
- Pour les enfants, c'est une des lettres que doit comporter la réponse. Autrement dit, cette lettre peut se trouver au début, au milieu ou à la fin du mot.