

Knibbel Knabbel Knuisje

Wie verzamelt als eerste vier verschillende snoepjes? Net als in het sprookje van Hans en Grietje probeer je het lekkers van het snoephuisje te pakken zonder dat de Boze Heks dit merkt. Want pas op! Niet al het snoepgoed kun je zomaar pakken. Pak je het verkeerde snoepgoed, dan komt ze naar buiten en moet je dit snoepje weer terugplaatsen op het huisje. Onthoud dus goed welk snoepgoed je wel of niet kunt pakken! De eerste speler die vier verschillende snoepjes heeft verzameld, is de winnaar!

Inhoud:

- 4 Speelfiguren; 2x Hans en 2x Grietje
- 1 Snoephuis van de Boze Heks
- 20 Snoepjes; 5x koek, 5x chocolaatje, 5x schuimpje en 5x fruitsnoep
- 1 Speelbord
- 1 Dobbelsteen
- 1 Pinnetje

Vorbereiding:

1. Plaats de batterijen in de daarvoor bestemde houder aan de onderzijde van het snoephuisje. 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 stokje naar boven door het gat 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 gat aan de onderkant van het huisje worden geprikt.

4. Plaats voor iedere speler een Hans of Grietje speelfiguur op het speelbord. Elke kleur heeft een vaste startpositie, namelijk het ruilvakje in dezelfde kleur als jouw Hans of Grietje speelfiguur.

Doel van het spel:

De winnaar is de speler die als eerste de vier verschillende snoepjes van het huis heeft verzameld.

Het spel begint:

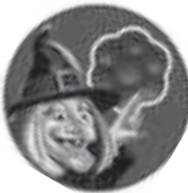
De jongste speler begint. Om beurten gooi je met de dobbelsteen en verplaats je jouw Hans of Grietje met de richting van de wijzers van de klok mee. Verplaats Hans of Grietje evenveel vakjes als je ogen hebt gegooid. Er mag maar één Hans of Grietje op een vakje staan. Als een vakje bezet is, dan ga je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

Snoepjes pakken van het huis:

Als jouw Hans of Grietje op een vakje met snoepgoed komt, mag je proberen datzelfde snoepje van het snoephuis te pakken. Dus kom je op een vak met een koekje? Dan mag je een koekje proberen te pakken. Kom je op het fruitsnoepje, dan probeer je een fruitsnoepje te pakken, en zo verder.

Kom je op een vakje met snoepgoed dat je al hebt? Dan mag je dat snoepje opnieuw proberen te pakken. Snoep dat je dubbel hebt kun je ruilen zodra je op het vakje ‘ruilen’ komt.

Maar pas op! In het huisje woont de Boze Heks. En die vindt het maar niks dat je al dat lekkers 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. Per snoepje zijn er drie (van de vijf) die je ongemerkt kunt pakken.



Om te controleren of je het lekkers mag houden, moet je het gepakte snoepgoed eerst even in de hartvorm op het stoepje bij de voordeur drukken. Komt de Boze Heks naar buiten? Dan heb je pech en moet je het snoepje op dezelfde plek terug op het huisje plaatsen. Je beurt is nu voorbij. Duw nog wel even 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.

Snoepgoed ruilen:

Wanneer je op het vakje ‘ruilen’ komt, mag je één van je snoepjes ruilen met snoepgoed dat nog op het huis zit. Je zou snoep dat je dubbel hebt kunnen ruilen, want je hebt van alle snoepjes maar één nodig om te winnen. Plaats het snoepje dat je wilt ruilen eerst terug op een lege plek op het huisje. Pak daarna een snoepje dat je nog niet hebt. Opgelet! Je moet dit snoepgoed nog wel even controleren, want ook nu kan de heks naar buiten komen. Als de heks inderdaad naar buiten komt, moet je het snoepje op dezelfde plek terug op het huisje plaatsen en is je beurt voorbij. Je krijgt dan ook je oude snoepje niet meer terug.

Snoepgoed afpakken:

Wanneer je op het vakje ‘afpakken’ komt, mag je het snoepje dat op dat vak staat afgebeeld afpakken van een andere speler. Je mag kiezen van welke speler je dat snoepje afpakt. Tip: kijk goed wie al bijna vier verschillende snoepjes heeft. Als niemand zo’n snoepje heeft, gaat je beurt voorbij.

Wie wint?

De speler die als eerste vier verschillende snoepjes heeft verzameld, wint. Je moet dus minimaal 1 koekje, 1 chocolaatje, 1 schuimpje en 1 fruitsnoepje hebben.



Croc’ Bonbons

Qui réussira le premier à réunir quatre friandises différentes ? Comme dans le célèbre conte, aide Hansel & Gretel à s’emparer des friandises de la maison de la sorcière sans attirer son attention. Mais sois prudent ! Toutes les friandises ne peuvent pas être récupérées si facilement. Si tu prends la mauvaise friandise, la sorcière sort de la maison et tu dois remettre cette friandise à sa place. Mémorise bien quelles friandises tu peux prendre ! Le joueur qui réussit le premier à réunir une friandise de chaque couleur gagne la partie et se débarrasse de la sorcière !

Contenu de la boîte :

- 4 Figurines : 2x Hansel et 2x Gretel
- 1 Maison de friandises de la sorcière
- 20 Friandises : 5x biscuits, 5x chocolat, 5x meringues et 5x pâtes de fruits
- 1 Plateau de jeu
- 1 Dé
- 1 Tige

Avant de commencer :

1. Installe les piles dans le compartiment situé sous la maison. Allume le jeu en positionnant l’interrupteur (sous la maison) sur ON. Si la sorcière parle une autre langue, modifie la position du bouton (côté opposé). Quand le jeu est terminé, tu peux éteindre la maison en positionnant l’interrupteur au milieu.

2. Mélange bien les friandises et dispose-les sur les murs et le toit de la maison. Un emplacement est prévu pour chaque friandise.

3. Place la tigevers le haut, dans le trou situé au milieu du plateau de jeu. Place le plateau sur une surface plane et pose la maison sur la tige. Vérifie que cette dernière soit bien insérée dans le trou.

4. Pose les figurines Hansel & Gretel des joueurs sur leurs cases de départ respectives : il s’agit des cases d’échange de marchandise qui sont de la même couleur que tes figurines.

But du jeu :

Réussir à réunir le premier les quatre différentes friandises de la maison.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune commence. Les joueurs lancent à tour de rôle le dé et déplacent leur figurine Hansel ou Gretel dans le sens des aiguilles d’une montre, du nombre de cases indiqué par le dé.

Il ne peut y avoir qu’une seule figurine Hansel ou Gretel sur chaque case. Si la case est occupée, le joueur continue jusqu’à la prochaine case vide.

Prendre les friandises de la maison :

Lorsque ta figurine Hansel ou Gretel arrive sur une case illustrée par une friandise, tu peux tenter de prendre cette friandise sur la maison. Tu tombes sur une case avec un biscuit ? Dans ce cas, tu as le droit d’essayer de prendre un biscuit. Si tu tombes sur une case avec une pâte de fruits, tu peux essayer de prendre une pâte de fruits, et ainsi de suite. Tu arrives sur une case sur laquelle se trouve une friandise que tu as déjà ? Dans ce cas, tu peux de nouveau essayer de prendre cette friandise. Tu as le droit d’échanger les friandises que tu as en double lorsque tu tombes sur la case « échanger ».

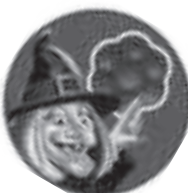
Mais fais bien attention ! La sorcière habite la maison et elle n’aime pas du tout qu’on lui chipe ses friandises. Certaines friandises peuvent être prises sans qu’elle ne le remarque mais parfois, elle sortira furieuse de la maison. Les joueurs peuvent prendre trois (des cinq) friandises sans se faire remarquer.



Pour vérifier que tu peux garder ta friandise, tu dois d’abord appuyer la friandise sur le cœur situé sur le perron de la porte d’entrée de la maison. Si la sorcière sort, la friandise doit être remise à sa place. Ton tour est maintenant terminé. Replace délicatement la sorcière dans sa maison et c’est ensuite au prochain joueur de jouer. Si la sorcière reste dans sa maison, la friandise est pour toi et et c’est au tour du joueur à ta gauche de lancer le dé.

Echanger des friandises :

Lorsqu’un joueur s’arrête sur une case « échanger », il peut échanger une de ses friandises avec une des friandises qui se trouve encore sur la maison. Le mieux est d’échanger une friandise que tu as en double puisque tu as seulement besoin d’un seul exemplaire de chaque friandise pour gagner. Place d’abord la friandise que tu veux échanger sur une place vide sur la maison. Prends ensuite une friandise que tu n’as pas encore. Attention ! Tu dois d’abord vérifier que tu as le droit de la garder, de la même manière que précédemment, car la sorcière pourrait sortir. Si elle sort, tu dois replacer la friandise à sa place sur la maison et ton tour est fini. Ton ancienne friandise est également perdue.



Dérober des friandises :

Lorsque tu tombes sur la case « dérober », tu as le droit de dérober la friandise illustrée sur la case à un autre joueur. Tu peux choisir le joueur à qui tu souhaites la dérober. Un conseil : regarde bien qui a déjà presque réuni ses quatre friandises différentes. Si aucun joueur n’a la friandise souhaitée, ton tour est fini.

Le gagnant :

Le joueur qui réussit le premier à réunir quatre friandises différentes, a gagné. Tu dois donc avoir au minimum 1 biscuit, 1 bouchée au chocolat, 1 meringue et 1 pâte de fruits.

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, remplacez les en dévissant le socle situé sous la maison. Consultez les indications reprises sur l’emballage des nouvelles piles. Insérer les piles (2 x 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.
- N’ayez pas recours à différentes piles.
- Ne mélangez pas nouvelles piles avec des piles usagées.
- N’utilisez que les piles recommandées.
- Retirez toutes les piles lorsqu’elles sont usagées.
- Ne court-circuitez jamais les bornes d’alimentation.

- Piles non incluses.

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. **F** Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient ou peut produire de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. La mise en place des piles doit être effectuée par un adulte. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. **DE** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands
© 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu