

BUMBA

SPELREGELS DING DONG



Ga samen met Bumba en zijn vriendjes op zoek naar de identieke voorwerpen of figuren en win zoveel mogelijk kaartjes. Wie als eerste op de taartdelen hetzelfde voorwerp ziet dat op het kaartje staat, drukt op het Bumba-belletje! Ting! Gevonden! Dit spel groeit mee met je oogappeltje en scherpt het opmerkingsvermogen aan.

Een meegroeispel

Dit spel groeit mee met de spelertjes! Het bord bestaat uit vier taartdelen, die elk een eigen kleur hebben: rood, geel, groen en blauw. Er zijn ook 80 kleine kaartjes die elk een achterkant in één van deze vier kleuren hebben.

De speelleider (mama, papa, zus, broer,...) kiest hoe moeilijk het spel zal zijn. Ze kiezen 1, 2, 3 of 4 grote taartdelen en leggen die op de tafel zodat elke speler ze goed kan zien. Peuterjes spelen best met 1 kleurtje. Hoe meer kleuren, hoe meer voorwerpjes en hoe moeilijker het spel dus zal worden. De taartdelen die niet gebruikt worden, mogen terug in de doos.



De kleine kaartjes

De speelleider neemt de kleine kaartjes uit de doos en zoekt de kaartjes die dezelfde gekleurde achterkant hebben als de taartdelen die op de tafel liggen. De kaartjes met de kleur(en) van de taartdelen die niet gebruikt worden, mogen terug in de doos gelegd worden.

Er is ook 1 kaartje waarop aan beide kanten het Bumba-logo staat. Dit is het startkaartje. Neem dat uit de doos en leg het even apart.

Neem vervolgens de kleine kaartjes die je wel gebruikt, schud ze grondig door elkaar en leg ze op een stapeltje met de afbeeldingen naar boven. Leg het startkaartje met het Bumba-logo bovenop de stapel zodat niemand de eerste afbeelding kan zien.

Zet het belletje op de tafel en zorg ervoor dat iedereen erbij kan!

Spelen maar!

Zit iedereen klaar? Top! Dan kan het spel beginnen.

Bij het begin van het spel neemt de speelleider het startkaartje (het kaartje met de 2 Bumba-logo's) van het stapeltje en legt dat snel weer in de doos, dat heb je niet meer nodig. De spelers kijken goed naar het voorwerp of figuurtje dat nu zichtbaar is op het bovenste kaartje en zoeken het zo snel mogelijk op de taartdelen in het midden van de tafel.

Gevonden! Of toch niet?

De speler die als eerste op de taartdelen het voorwerp of figuurtje ontdekt dat op het bovenste kaartje staat, slaat op het belletje. Ting! Hij toont meteen met zijn vinger waar het voorwerp of figuurtje op de grote taartdelen staat.

Wanneer de speler het juist heeft, wint hij het kaartje. Hij neemt het van de stapel en legt het voor zich. Er wordt meteen een nieuw voorwerp of figuurtje zichtbaar op het stapeltje. Snel! Begin maar te zoeken, misschien kan jij nu wel het kaartje winnen!

Wanneer het fout is, mogen de andere spelers verder blijven zoeken. De speler die de fout maakte, mag even niet meer meedoen en mag pas weer mee zoeken bij het volgende kaartje.

De winnaar

Wanneer alle kaartjes op zijn, telt iedereen hoeveel kaartjes hij of zij kon verzamelen. Wie op het einde het meeste kaartjes heeft, is de winnaar!



BUMBA

RÈGLES DU JEU DING DONG



Pars à la recherche d'objets ou de personnages identiques en compagnie de Bumba et ses amis et collecte autant de cartes que possible ! Le premier à voir l'objet doit appuyer sur la sonnette Bumba ! Ting ! Trouvé !
Ce jeu accompagne votre enfant dans sa croissance et exerce ses facultés d'observation.

Un jeu qui grandit avec l'enfant

Ce jeu accompagne la croissance des joueurs ! Le plateau consiste en quatre quartiers de tartes, chacun d'une couleur distincte : rouge, jaune, vert et bleu. Le jeu comporte aussi 80 cartes dont le dos est de l'une de ces quatre couleurs.

Le meneur de jeu (maman, papa, sœur, frère...) décide du niveau de difficulté du jeu. Il choisit 1, 2, 3 ou 4 grands quartiers de tarte et les posent sur la table de façon à ce que chaque joueur puisse bien les voir. Les tout-petits joueront de préférence avec une seule couleur. Plus il y a de couleurs, plus il y a d'objets et plus le jeu est par conséquent difficile. Les quartiers de tarte qui ne seront pas utilisés peuvent être rangés dans la boîte de jeu.



Les petites cartes

Le meneur de jeu prend les petites cartes dans la boîte et cherche les cartes dans le dos est de la même couleur que les quartiers de tarte posés sur la table. Les cartes de la même couleur que les quartiers de tarte non utilisés peuvent être rangées dans la boîte de jeu.

Il y a également une carte sur laquelle figure le logo de Bumba sur chaque face. C'est la carte de départ. Prenez-la dans la boîte et mettez-la de côté.

Prenez ensuite les petites cartes que vous utiliserez bel et bien, mélangez-les et placez-les en pile, images vers le haut. Posez la carte de départ comportant le logo Bumba en haut de la pile afin que personne ne puisse voir la première image.

Posez ensuite la sonnette sur la table en veillant à ce qu'elle soit à la portée de chacun !

Que la partie commence !

Tout le monde est prêt ? Top ! La partie peut donc commencer.

Pour démarrer la partie, le meneur de jeu retire de la pile la carte de départ (comportant le logo Bumba) et la range vite dans la boîte de jeu. Vous n'en aurez plus besoin.

Les joueurs doivent observer attentivement l'objet ou le personnage maintenant visible sur la carte au sommet de la pile et chercher celui-ci le plus vite possible sur les quartiers de tarte placés au centre de la table.

Trouvé ! Ou pas ?

Le joueur découvrant en premier l'objet ou le personnage doit appuyer sur la sonnette. Ting ! Il indique alors avec le doigt où figure l'objet ou le personnage sur le quartier de tarte.

Quand le joueur a raison, il gagne la carte. Il la prend dans la pile et la pose près de lui. Un autre objet ou personnage est alors visible en haut de la pile. Vite ! Cherchez-le immédiatement, peut-être remporterez-vous cette carte !

Quand le joueur se trompe, les autres joueurs peuvent poursuivre leur recherche. Le joueur s'étant trompé n'a cependant plus le droit de participer à ce tour de jeu et devra attendre la prochaine carte pour se remettre à chercher.

Le vainqueur

Quand il ne reste plus de carte, chacun compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le joueur ayant collecté le plus de cartes remporte la partie !

