



NL Spelregels

F Règles du jeu

NL Spelregels

Inhoud

- 8 plastic kikkers
- 8 stickers
- kartonnen vijver
- spelregels

De kikkers maken er een vrolijke boel van! Het liefste spelen ze samen, gaan ze op avontuur en springen ze gezellig samen rond. Hun avonturen lopen altijd goed af en eindigen vaak met een plons.

De eerste keer spelen

Haal de kikkers en de stickervellen uit het plastic zakje. Haal de stickers voorzichtig van het vel en plak op iedere kikker een sticker.

Hoe gaat het spel?

Zet het onderste deel van de doos met de kartonnen vijver midden op tafel. Iedere speler krijgt twee kikkers van dezelfde kleur en zet ze minimaal 30 cm van de vijver neer.

Alle spelers tellen samen tot drie. Bij 'drie' proberen alle spelers om hun kikkers in de vijver te laten springen. Een kikker is in de vijver geland als hij voor een deel of in zijn geheel in de vijver terecht is gekomen.

Om een kikker te laten springen, druk je met je wijsvinger op de rug van de kikker en schuif je vervolgens je vinger een beetje naar beneden. Als je loslaat, springt de kikker naar voren. Je zult merken dat je met een beetje meer druk of een beetje minder druk de kikker verder of minder ver kunt laten springen.

Als je kikker niet in de vijver terechtkomt, zet je hem weer ongeveer 30 cm van de vijver af en probeer je het nog een keer. Als een van jouw kikkers door een andere kikker uit de vijver wordt gegooid, moet je hem weer opstellen en nog een keer laten springen. Wie als eerste allebei zijn kikkers in de vijver heeft laten springen, heeft de ronde gewonnen.

Zodra allebei de kikkers van de winnaar in de vijver zijn, laat hij dat aan de anderen weten door hard 'kwaak' te roepen.

Wie wint het spel?

De eerste speler die allebei zijn kikkers in de vijver heeft laten springen, wint de ronde en krijgt een punt. Degene die als eerste 3 punten heeft, wint het spel. Je krijgt ook een punt als jouw kikker in de lucht tegen een andere kikker aan botst!

Als er kinderen van verschillende leeftijden meedoen, kun je de kikkers van de oudere kinderen verder weg opstellen. Je kunt ook voor alle spelers een grotere afstand afspreken, zodat het voor iedereen moeilijker wordt.

F Règles du jeu

Contenu

- 8 grenouilles en plastique
- 8 adhésifs
- 1 étang en carton
- règles du jeu

Les grenouilles ont une folle envie de s'amuser ! Ce qu'elles préfèrent, c'est jouer ensemble, partir à l'aventure et sauter en l'air. Leurs aventures finissent toujours bien et se terminent en général par un plongeon dans l'étang.

Avant de commencer

Retire les grenouilles et les adhésifs du sachet en plastique. Enlève délicatement les adhésifs de leur feuille et colles-en un sur chaque grenouille.

Déroulement du jeu

Pose le dessous de la boîte avec l'étang en carton au milieu de la table. Chaque joueur reçoit deux grenouilles de la même couleur et les place à une distance minimum de 30 cm de l'étang.

Les joueurs comptent tous ensemble jusqu'à trois. À « trois », tous les joueurs essaient de faire sauter leurs grenouilles dans l'étang. Une grenouille a plongé dans l'étang quand tout son corps ou une partie de son corps a atterri dans l'étang.

Pour faire sauter une grenouille, il suffit d'appuyer avec son doigt sur le dos de la grenouille et de le faire ensuite glisser un peu vers le bas.

Quand le joueur relâche son doigt, la grenouille saute vers l'avant. Il est possible de faire avancer la grenouille plus ou moins loin en appuyant plus ou moins fort avec son doigt sur le dos de la grenouille.

Si la grenouille n'est pas arrivée dans l'étang, le joueur doit poser sa grenouille à environ 30 cm de l'étang et faire une nouvelle tentative. Si une de ses grenouilles est expulsée de l'étang par une autre grenouille, le joueur doit de nouveau placer sa grenouille au bord de l'étang et la faire de nouveau sauter. Le joueur qui a réussi en premier à faire sauter toutes ses grenouilles dans l'étang, a gagné le premier tour.

Dès que toutes les grenouilles du gagnant sont arrivées dans l'étang, il le fait savoir aux autres joueurs en faisant « couac couac » à haute voix.

Qui a gagné ?

Le joueur qui réussit le premier à faire sauter toutes ses grenouilles dans l'étang, gagne le tour et reçoit un point. Le joueur qui parvient le premier à remporter trois points, a gagné le jeu. Un joueur gagne également un point lorsque sa grenouille percute en l'air une autre grenouille !

Si des enfants d'âges différents jouent, les joueurs peuvent placer les grenouilles des enfants plus âgés à une plus grande distance de l'étang. Ils peuvent aussi se mettre d'accord pour imposer cette plus grande distance à tous les joueurs de manière à ce que le jeu devienne plus difficile pour tout le monde.

Ook verkrijgbaar / Egalement disponibles :



17823



17825



18120

Kijk voor een compleet overzicht van alle Jumbo spellen en verkoopadressen op: www.jumbo.eu

Pour une présentation complète de tous les jeux et les points de vente Jumbo, surfez sur www.jumbo.eu



Inhoud: 8 springende kikkers, 1 vijver, spelregels
Contenu : 8 saut de grenouilles, 1 étang, règles du jeu

Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK, Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Made in the Netherlands. Visit: www.jumbo.eu

18119