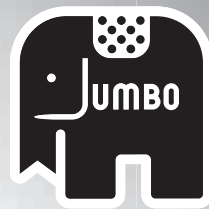


Pim Pam Pet

Het laatste woord!



1 Kies een categorie, bijvoorbeeld een hobby

2 Start de timer

3 Je roept:

"SQUASH!"

4 Druk de letter 'S' in

5 De volgende roept 'vliegeren' en drukt de letter 'V' in



8+



30 min.



2-10

SPELREGELS

SPELREGELS

Draai een kaartje met een onderwerp om. Start de timer. Noem een woord dat bij het onderwerp past en druk de toets van de beginletter in. Dan is de volgende speler en die zoekt ook een woord bij dat onderwerp, maar met een beginletter, waarvan de toets nog niet is ingedrukt.

Er zijn dus steeds minder beginletters beschikbaar. Wie het laatste een toets in kan drukken, wint het kaartje en wie de meeste kaartjes heeft aan het einde van het spel, wint!

INHOUD VAN HET SPEL:

- Pim Pam Pet letterschijf met timer en kaarthouder
- 36 Kaartjes met 144 onderwerpen
- Spelregels

DE EERSTE KEER SPELEN:

Schroef het batterijenluikje aan de onderkant van de letterschijf open en plaats twee AA batterijen. Lees hiervoor de batterij-instructie aan het einde van deze spelregels.

DOEL VAN HET SPEL:

Wie de meeste kaartjes in de wacht sleept, wint het spel. Je krijgt een kaartje als je als laatste een lettertoets in kunt drukken.

VOORBEREIDING:

Haal de kaartjes uit de kaarthouder aan de onderkant van de letterschijf, schud ze en leg ze op tafel. Zet de letterschijf midden op tafel en zet hem aan met de schakelaar aan de onderkant.

Beslis of je individueel speelt of in teams. Vooral als de spelers niet aan elkaar gewaagd zijn, verdient het aanbeveling om in teams te spelen.

Beslis vervolgens of je een kort spelletje of een langer spel wilt spelen. Voor een kort spelletje neem je de bovenste 11 kaartjes van de stapel. Voor een langer spelletje neem je 17 kaartjes.

De overige kaartjes doe je terug in de kaarthouder. Beslis welke speler of welk team begint.

HET SPEL BEGINT:

De startspeler draait het bovenste kaartje om en leest het onderwerp hardop voor. Dan drukt hij op de knop in het midden van de letterschijf, waardoor de timer wordt gestart.

De speler links van de startspeler moet nu, binnen de tijd van de timer, een passend antwoord geven.

Je hebt 10 seconden de tijd om een correct antwoord te geven. Een antwoord is correct als het past bij het onderwerp én als het antwoord begint met een letter, waarvan de toets nog niet is ingedrukt.

Iedere keer als je aan de beurt bent, moet je drie dingen doen:

1. Een correct antwoord roepen
2. Indien akkoord de lettertoets indrukken
3. De timerknop indrukken

Een voorbeeld: Het onderwerp is: **'EEN BEROEP WAARBIJ JE EEN HELM DRAAGT'** en de letters **'B'**, **'H'** **'D'** en **'S'** zijn nog niet ingedrukt. Jij roept **"Soldaat"** en drukt de **'S'** in en de timer. De volgende speler roept: **"Brandweerman"** en drukt de **'B'** in en de timer; de volgende speler roept: **"Honkballer"** en drukt de **'H'** in en de timer.

Als niemand meer een correct antwoord weet dat begint met een **'D'**, dan gaat het kaartje naar de speler die **'Honkballer'** noemde. Want het kaartje gaat naar de speler die het laatste correcte antwoord heeft gegeven.

Om beurten moeten de spelers, binnen de tijd van de timer, één correct antwoord geven. Als je meer correcte antwoorden weet, mag je er toch maar één geven tijdens een beurt.

Als je binnen de tijd van de timer geen correct antwoord geeft en de lettertoets en de timerknop niet hebt ingedrukt, ben je uit de ronde.

Als de meerderheid van de spelers die nog in de ronde zijn, bezwaar maakt tegen jouw antwoord, dan moet je binnen de gestelde tijd met een nieuw antwoord komen.

De ronde is afgelopen als er één speler over is. Die speler krijgt het kaartje. Met behulp van de blauwe toetsen worden de lettertoetsen weer vrij gegeven. Dan draait de winnaar van de vorige ronde een nieuw kaartje om, leest het onderwerp hardop voor en begint de speler links van hem met antwoorden.

SHOOT OUT

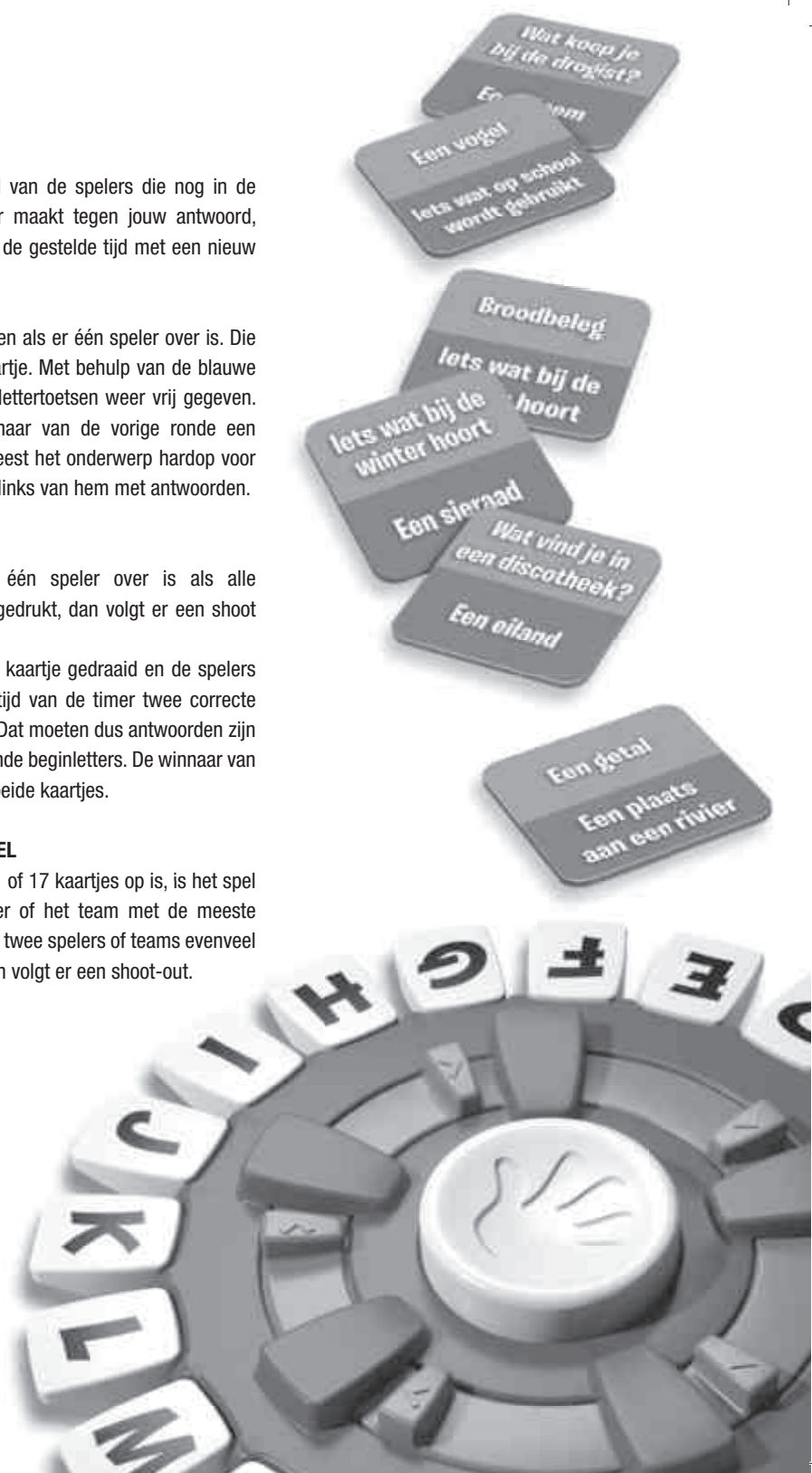
Als er meer dan één speler over is als alle lettertoetsen zijn ingedrukt, dan volgt er een shoot out:

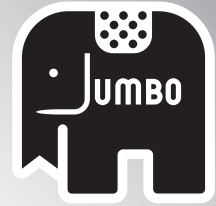
Er wordt een nieuw kaartje gedraaid en de spelers moeten binnen de tijd van de timer twee correcte antwoorden geven. Dat moeten dus antwoorden zijn met twee verschillende beginletters. De winnaar van de shoot-out krijgt beide kaartjes.

EINDE VAN HET SPEL

Als de stapel van 11 of 17 kaartjes op is, is het spel afgelopen. De speler of het team met de meeste kaartjes, wint. Als er twee spelers of teams evenveel kaartjes hebben, dan volgt er een shoot-out.

Veel speelplezier!

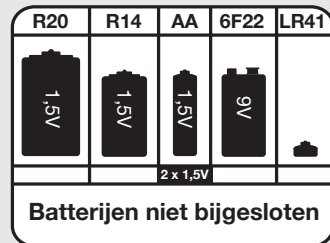




www.jumbo.eu

**Raadpleeg de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen.
Nieuwe batterijen (2x 1,5V AA (LR6)) 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.



17961

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 China.
Visit: www.jumbo.eu

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