

Knibbel Knabbel Knuisje

Met Hans &
Grietje spel



Wie verzamelt als eerste vier verschillende snoepjes? Net als in het sprookje proberen Hans en Grietje het lekkers van het huis te pakken zonder dat de boze heks dit merkt. Sommige snoepjes kun je zomaar pakken. Maar pas op! Pak je het verkeerde snoepje, dan komt ze naar buiten en moet je het snoepje weer terugplaatsen op het huisje. Onthoud goed welke snoepjes je wel of niet mag pakken! De eerste speler die de vier verschillende snoepjes heeft verzameld, is de winnaar!

Inhoud

- 4 Hans en Grietje speelfiguren
- 1 snoephuisje van de heks
- 24 snoepjes (6x chocola, 6x hartje, 6x schuimpje, 6x koek)
- 1 speelbord
- 1 dobbelsteen
- 1 pinnetje
- 1 handleiding

Vorbereiding

1. Plaats de batterijen in de daarvoor bestemde houder (zie hoofdstuk 'Batterijenwaarschuwing' in deze handleiding).
2. Prik het pinnetje met het steeltje naar boven door het gaatje 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 gaatje aan de onderkant van het huisje gestoken worden.
3. Plaats de 24 snoepjes op de zijkanten en het dak van het huis. Voor elk type snoepje zijn 6 plaatsen op het huisje beschikbaar. Deze zijn herkenbaar aan de vorm van de uitsparingen in het huisje. Kies voor elk snoepje een passende plaats.
4. Plaats voor iedere speler die meespeelt (2-4 spelers) een Hans en Grietje speelfiguur op het speelbord. Elke kleur heeft een vaste startpositie. Deze is aangegeven op het speelbord met dezelfde kleur.
5. Voordat je met het spel begint, moet de schakelaar altijd in de 'uit' stand staan. Zet het spel aan met behulp van de schakelaar onder het oventje aan de achterkant van het huis. Het spel heeft twee speelniveaus. (Zie hoofdstuk 'Speelniveaus' in deze handleiding).

Doel van het spel

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



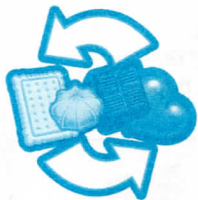
Het spel begint

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

Snoepjes pakken van het huis

Als jouw Hans en Grietje op een vakje met een schuimpje, hartje, koek of chocola landt, mag je proberen dat snoepje van het huis te nemen. Dus land je op een schuimpje dan mag je een schuimpje proberen te pakken, land je op een koekje dan mag je een koekje proberen te pakken enz. Je mag zelf kiezen welk schuimpje of koekje je neemt.

Maar pas op! In het huisje woont de boze heks. En die vindt het helemaal niet leuk als je snoep van haar huisje pakt. Sommige snoepjes kun je pakken zonder dat de heks het merkt, maar bij enkele snoepjes merkt ze het en komt ze boos naar buiten. In dat geval moet je het snoepje terug op het huisje plaatsen en is je beurt voorbij. Gebeurt er niets, dan is het snoepje van jou en mag de volgende speler met de dobbelsteen gooien.



Snoepjes ruilen

Wanneer je op een vakje 'ruilen' komt, dan mag je een willekeurig snoepje van jezelf ruilen met een snoepje dat nog op het huis zit. Het is slim om dubbele snoepjes te ruilen als je die hebt. Plaats deze dubbele dan eerst terug op een lege plek op het huisje. Pak daarna een snoepje dat je nog mist. Maar pas op! Ook nu kan de heks naar buiten komen. Dan moet je het snoepje laten zitten en is je beurt voorbij. Je krijgt in dat geval ook je oude snoepje niet meer terug.



Snoepjes afpakken

Wanneer je op een vakje 'afpakken' komt, dan mag je één snoepje van een andere speler afpakken dat overeenkomt met het snoepje dat op het vakje staat afgebeeld. Je mag kiezen van welke speler je het snoepje afpakt. Je kiest dan natuurlijk een speler die al bijna al zijn vier snoepjes heeft. Als niemand zo'n snoepje heeft dan gaat je beurt voorbij.

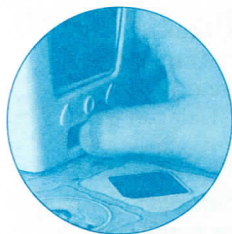
Wie wint?

De speler die als eerst alle vier de verschillende snoepjes heeft verzameld wint. Je moet dus minstens 1 koekje, 1 schuimpje, 1 hartje en 1 chocolaatje hebben. Als jij de winnaar bent, mag je op de schoorsteen duwen om het spel te beëindigen!



Speelniveaus

Voordat je begint te spelen moet de schakelaar altijd in de 'uit' stand staan. Het spel heeft twee speelniveaus. Op het eerste niveau let de heks minder goed op en is het makkelijker om de snoepjes van het huisje te nemen. Van de 6 snoepjes van een soort, kun je er op dit niveau 4 pakken. Bij 2 snoepjes komt de heks naar buiten.



Op het tweede niveau let de heks beter op. Nu kun je 3 snoepjes zomaar pakken en bij de andere 3 komt de heks naar buiten.

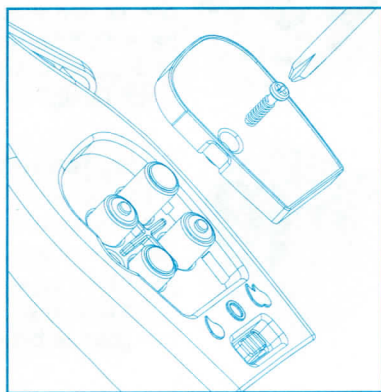
Niveau 1 stel je in door de schakelaar in de linker positie te zetten. Niveau 2 stel je in door de schakelaar in de rechter positie te zetten. Wanneer de schakelaar in het midden staat, is het huisje uit. Zet het huisje na het spelen altijd in de 'uit' stand.

Batterijenwaarschuwing

Als de batterijen leeg zijn, schroef dan het klepje van de oven aan de achterkant van het huis los en vervang de batterijen (4 x AAA). Let op de aanwijzingen op de verpakking van de batterijen. Let erop dat de + zijde van de batterijen aan de juiste zijde zit.

Raadpleeg de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen. Nieuwe batterijen (1,5 V) 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 1,5 V batterijen van hetzelfde type als aanbevolen.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.



Made by Jumbo International, P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands
© Jumbo International, Zaandam, the Netherlands, www.jumbo.eu

Made in China



Opgelet:
Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst

