

Miss Kipik

spelregels

NIVEAU 1

RED DE INSECTEN UIT
HET WEB DER VALLEN!

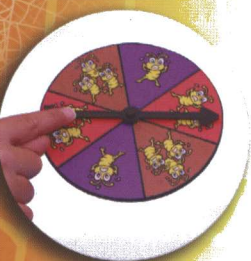
Het doel van het spel is de insecten te redden uit het web van Miss Kipik.

Maar let op: Miss Kipik heeft vallen gemaakt in haar web en als er insecten uit de vallen gehaald worden, wordt ze boos wakker. Je moet slim zijn om alle vallen te vinden want ze zijn nooit hetzelfde...

Om te winnen moet je:

- ▶▶▶▶▶▶▶ bij twee spelers: 7 insecten redden
- ▶▶▶▶▶ bij drie spelers: 5 insecten redden
- ▶▶▶▶▶ bij vier spelers: 5 insecten redden

Alle insecten moeten eerst in de gaten geplaatst zijn. Opgelet, om Miss Kipik goed te laten werken, moet het spel uit staan bij het begin van elk spel (knop op 0) en mag het alleen aangezet worden (knop op 1) als alle insecten geplaatst zijn.



Tijdens je beurt draai je aan het rad dat aangeeft hoeveel insecten je moet vangen met het pincet: 1, 2 of 3.

Als je erin slaagt je insecten te redden zonder de spin wakker te maken, mag je de insecten houden. Daarna draai je de grond van Miss Kipik zoals je wil en geef je het pincet aan de volgende speler.



Als Miss Kipik wakker wordt en springt, stopt de speler die haar wakker gemaakt heeft met insecten te vangen. Hij moet het gat met de val terug opvullen door er een insect in te leggen (Miss Kipik begint opnieuw te draaien. Als ze niet draait, heeft de speler het insect niet in het juiste gat gelegd). Omdat hij haar boos gemaakt heeft, moet hij als straf ook een ander insect teruggeven (dat insect wordt in eender welk ander leeg gat gelegd). Als je nog geen insecten gewonnen hebt, moet je geen tweede insect teruggeven.



Het spel gaat verder tot een speler het nodige aantal insecten gered heeft (zie hoger).

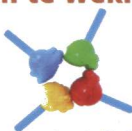
NIVEAU 2 INSECTEN VAN DEZELFDE FAMILIE REDDEN.

In het spel zijn er vier verschillende kleuren (geel, rood, blauw en groen). Om te winnen moet je vier insecten met dezelfde kleur voelsprietten redden zonder de spin te wekken.

(Zie afbeelding met 4 (paar) voelsprietten van dezelfde kleur)



GROEN



BLAUW



GEEL



ROOD

Het spel gaat verder zoals beschreven in niveau 1 met het volgende verschil:

Als een speler Miss Kipik wakker maakt, bekijkt hij alle insecten die hij al gewonnen heeft. Hij kiest welke kleur van voelsprietten hij wil houden en geeft alle insecten met een andere kleur voelsprietten terug. (Zie afbeelding)

Het spel gaat verder tot een van de spelers vier insecten met dezelfde kleur voelsprietten gered heeft.



Voorbereiding van het spel

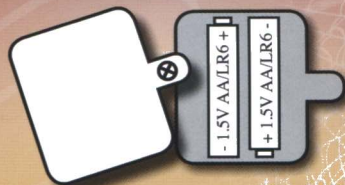
- Breng 2 batterijen AA (LR6) in het aangeduide compartiment.
- Zet de schakelaar op I.
- Pauze stand: Na enkele minuten zonder actie, wordt het spel in pauze gezet. Om terug te activeren, zet de schakelaar in positie 0 en nadien I.
- De batterijen moeten door een volwassene vervangen worden.
- Gebruik enkel de aanbevolen batterijen.
- De batterijen correct plaatsen, volgens de + en - symbolen.
- De batterijen moeten uit het spel gehaald worden, vooraleer ze vervangen kunnen worden.
- Meng geen nieuwe, gebruikte en/of verschillende soorten batterijen.
- Verwijder de gebruikte batterijen uit het spel.
- De uiteinden van een batterij mogen niet bij een stopcontact gebracht worden.
- Probeer niet herlaadbare batterijen niet herop te laden.
- Laad oplaadbare batterijen enkel op in het bijzijn van een volwassene
- Probeer geen batterijen te verbranden.
- Gebruikte batterijen horen niet bij het gewone huishoudafval/ restafval. Breng ze na gebruik naar de gekende inzamelpunten.
- De aansluitingen van een batterij of accu mogen niet rechtstreeks met elkaar verbonden worden.



Verwijdering van oude elektrische en elektronische apparatuur (van toepassing in de Europese Unie en in andere Europese landen met gescheiden inzamelsystemen). Dit symbool op het materiaal, de accessoires of verpakking geeft aan dat dit product niet als huishoudelijk afval mag worden behandeld. Breng het product naar het inzamelpunt voor de recyclage van elektrische en elektronische apparatuur. Door het apparaat op de juiste manier te verwijderen, helpt u mogelijke gevaren voor het milieu en de volksgezondheid te voorkomen. Het recycleren van materialen draagt bij aan het behoud van natuurlijke rijkdommen. Neem voor meer informatie over de recyclage van dit product contact op met het plaatselijke gemeentehuis, de vuilnisophalddienst of de winkel waar u het product heeft gekocht.



WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Te bewaren informatie. Voor dit spel heb je 2 batterijen AA (LR6) nodig, niet inbegrepen. De kleur, de details en de inhoud kunnen verschillen van de afbeelding. Onder licentie van Seven Towns Ltd. Copyright © 2015.



Volg bij het vervangen van uw batterijen steeds de geldende voorschriften met betrekking tot de verwijdering van batterijen. Breng gebruikte batterijen steeds terug naar speciaal voorziene inzamelpunten zodat ze op een veilige en milieuvriendelijke manier vernietigd kunnen worden.



Hulp nodig ?
KLANTENDIENST
www.asmodee.com

Asmodee Benelux • Guldendelle Park
Jan-Baptist Vinkstraat, 4
B-3070 • Kortenberg • BELGIUM
www.asmodee.com



Miss Kipik



RÈGLES DU JEU

NIVEAU 1

SAUVE LES INSECTES DE LA TOILE PIÉGÉE !

Le but du jeu est de sauver les insectes de la toile de Miss Kipik. Mais attention, Miss Kipik a piégé sa toile et lorsqu'on retire les insectes de certains trous, elle se réveille très en colère. Bien malin qui trouvera les trous piégés, car ce ne sont jamais les mêmes...

Pour gagner, il faut sauver :

♣♣♣♣♣♣♣ 7 insectes à deux joueurs

♣♣♣♣♣ 5 insectes à trois joueurs

♣♣♣♣♣ 5 insectes à quatre joueurs

Il faut d'abord installer tous les insectes dans les trous du plancher. Attention, pour que Miss Kipik fonctionne bien, il faut que le jeu soit éteint au début de chaque partie (bouton sur 0) et allumé (bouton sur 1) seulement quand tous les insectes sont en place.



À son tour, chaque joueur fait tourner la roue qui indique le nombre d'insectes à attraper avec la pince : 1, 2 ou 3.

Si le joueur arrive à sauver ses insectes sans réveiller l'araignée, il peut les garder. Il fait alors tourner le plancher de Miss Kipik autant qu'il veut avant de donner la pince au prochain joueur.



Si Miss Kipik se réveille et saute, le joueur qui l'a réveillée arrête de prendre des insectes. Il doit reboucher le trou piégé en remettant un insecte dedans, Miss Kipik recommence alors à tourner ; si elle ne recommence pas à tourner, c'est que le joueur n'a pas remis l'insecte dans le bon trou. Comme punition il doit rendre un autre insecte (on le remet dans n'importe quel autre trou vide). Si on n'a pas encore gagné d'insecte, on ne rend pas de deuxième insecte.



Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des joueurs sauve le nombre d'insectes indiqué en page 1.

NIVEAU 2 SAUVER LES INSECTES DE LA MÊME FAMILLE

Dans le jeu, les insectes peuvent avoir des tiges de 4 couleurs différentes (jaune, rouge, bleu ou vert). Pour gagner, il faut sauver quatre insectes dont la tige est de la même couleur sans réveiller l'araignée.



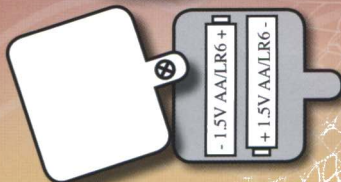
Le jeu se déroule comme pour le niveau 1 à la différence suivante : quand un joueur réveille Miss Kipik, il regarde tous les insectes qu'il a déjà gagnés. Il choisit alors de ne garder qu'une seule couleur de tiges et doit rendre tous les insectes avec des couleurs de tige différentes.

Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des joueurs sauve quatre insectes dont les tiges de couleur sont identiques.



Installation des piles :

- Insérer 2 piles AA (LR6) dans le compartiment comme indiqué.
- Placer l'interrupteur sur la position I.
- Mode Pause : Après plusieurs minutes sans action, le jouet se met en pause. Pour le remettre en marche, poussez l'interrupteur sur la position 0 puis I.
- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Utiliser uniquement le type de pile recommandé.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité.
- Les piles doivent être enlevées du jouet avant d'être chargées lorsque cela est possible.
- Ne pas mélanger différents types de piles.
- Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées.
- Retirer les piles usées du jouet.
- Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être uniquement chargées sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas essayer de brûler les piles.
- Jeter les piles d'une façon correcte et sécuritaire.



Lors du remplacement de vos piles usagées, nous vous demandons de suivre la réglementation en vigueur quant à leur élimination. Nous vous remercions de les déposer à un endroit prévu à cet effet afin d'assurer leur élimination de façon sûre et dans le respect de l'environnement.



Traitement des appareils électriques et électroniques en fin de vie (applicable dans les pays de l'Union Européenne et dans les autres pays européens disposant de systèmes de collecte sélective). Ce symbole, apposé sur le produit ou son emballage, indique que ce produit ne doit pas être traité avec les déchets ménagers. Il doit être remis à un point de collecte approprié pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. En vous assurant que ce produit est bien mis au rebut de manière appropriée, vous aiderez à prévenir les conséquences négatives potentielles pour l'environnement et la santé humaine. Le recyclage des matériaux aidera à conserver les ressources naturelles. Pour toute information supplémentaire au sujet du recyclage de ce produit, vous pouvez consulter votre municipalité, votre déchetterie ou le magasin dans lequel vous l'avez acheté.



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Informations à conserver. Sous licence de Seven Towns Ltd. Copyright ©2014. Jeu fabriqué en Chine. Ce jeu nécessite 2 piles AA (LR6) non fournies. Photos non contractuelles. Les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com



Asmodee • 18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy • B.P. 40119
78041 Guyancourt CEDEX • FRANCE
www.asmodee.com