

Pim Pam Pet The Battle

Draai een kaart om...

geef antwoord binnen de tijd...

...en druk de beginletter in!

Wie blijft het langst in de race?

Retourne une carte...

donne une réponse avant l'arrêt du minuteur...

... et appuie sur la première lettre du mot que tu as trouvé !

Qui réussira à rester le plus longtemps dans la course ?



NL

SPELREGELS

F

RÈGLES DU JEU

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 The Battle met timer en kaarthouder.
- 36 Kaartjes met 72 onderwerpen.
- Spelregels.

DE EERSTE KEER SPELEN:

Schroef het batterijenluikje aan de onderkant van The Battle open en plaats twee AA batterijen. Lees hiervoor de batterijstructuur aan het einde van deze spelregels.

DOEL VAN HET SPEL:

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

VOORBEREIDING:

Haal de kaartjes uit de kaarthouder aan de onderkant van The Battle, schud ze en leg ze op tafel. Zet The Battle 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 The Battle, 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. 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.

Noem je een woord met een P maar druk je de O in? Of druk je een letter in maar weet je helaas toch geen woord te noemen met die letter? Dan ben je 'af' en mag je niet meer meedoen met het vervolg van het spel! De letter blijft dan ingedrukt en kan niet meer gebruikt worden door de andere spelers.

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!

Retourne une carte avec une question... Déclenche le minuteur... Trouve un mot qui correspond à la question posée... Et appuie ensuite sur la première lettre de ce mot. C'est maintenant au joueur suivant de se lancer, il doit également trouver un mot qui correspond à la question posée, mais qui commence par une lettre sur laquelle les joueurs n'ont pas encore appuyé.

Plus la partie avance, moins il reste de lettres disponibles ! Le joueur qui réussit à appuyer le dernier sur une lettre et à donner une réponse appropriée, remporte la carte. Celui qui a remporté le plus grand nombre de cartes à la fin de la partie, a gagné !

CONTENU DE LA BOÎTE :

- Pim Pam Pet The Battle avec minuteur et porte-cartes
- 36 cartes avec 72 questions
- Règles du jeu

AVANT DE JOUER POUR LA PREMIÈRE FOIS :

Dévissez le compartiment à piles de The Battle, situé en dessous du jeu, et insérez deux piles AA. Attention de bien suivre les instructions indiquées à la fin de ces règles du jeu.

BUT DU JEU :

Le joueur qui a réussi à remporter le plus grand nombre de cartes, a gagné. Un joueur remporte la carte quand il est le dernier à avoir appuyé sur une lettre.

PRÉPARATIFS :

Retirez les cartes de porte-cartes situé en dessous de The Battle, mélangez-les et posez la pile sur la table. Installez The Battle au milieu de la table et allumez le jeu au moyen du bouton marche-arrêt situé en dessous.

Les joueurs choisissent ensuite de jouer seul ou en équipe. Si les joueurs n'ont pas le même niveau, il est conseillé de jouer en équipe.

Les joueurs décident ensuite s'ils veulent jouer une partie courte ou une partie plus longue. Si vous optez pour une partie courte, prenez alors les 11 premières de la pile en partant du haut. Dans le cas d'une partie plus longue, prenez 17 cartes. Vous pouvez également choisir un autre nombre de cartes. Remettez les cartes restantes dans le porte-cartes. Décidez quel joueur ou quelle équipe commence.

LA PARTIE COMMENCE :

Le joueur qui commence retourne la première carte de la pile et lit la question à voix haute. Il appuie ensuite sur le bouton situé au milieu de The Battle, ce qui déclenche le minuteur.

Le joueur placé à gauche du premier joueur, doit maintenant – avant l'arrêt du minuteur – donner une réponse correcte.

Il a donc 10 secondes pour trouver une réponse correcte. Une réponse est considérée comme correcte si elle

correspond à la question posée et si elle commence par une lettre sur laquelle les joueurs n'ont pas encore appuyé.

À chaque fois que c'est votre tour de jouer, vous devez faire trois choses :

1. Proposer une réponse correcte ;
2. Si les joueurs acceptent la réponse, appuyer sur la première lettre ;
3. Appuyer sur le bouton du minuteur.

Un exemple : la question est : « **Un métier pour lequel on porte un casque** » et on n'a pas encore appuyé sur les lettres B, P, D et S. Vous répondez « **Soldat** » et appuyez sur la lettre « **S** » et sur le minuteur. Le joueur suivant dit : « **Pompier** » et appuie sur la lettre « **P** » et sur le minuteur ; le joueur suivant dit : « **Débardeur** » et appuie sur « **D** » et sur le minuteur.

Si aucun joueur n'arrive ensuite à trouver une réponse correcte qui commence par un « **B** », la carte est alors attribuée au joueur qui a cité « **Débardeur** » : la carte est en effet attribuée au joueur qui a donné la dernière réponse correcte.

À tour de rôle et avant l'arrêt du minuteur, les joueurs doivent donner une seule réponse correcte. Même si vous connaissez plusieurs bonnes réponses, vous n'avez pas le droit d'en donner plus d'une à chaque tour.

Si vous n'avez pas réussi à donner une bonne réponse avant l'arrêt du minuteur et que vous n'avez pas appuyé sur la première lettre et le bouton du minuteur, tu es alors éliminé de la partie.

Dans le cas où une majorité de joueurs ne sont pas d'accord avec votre réponse, vous devez appuyer une nouvelle fois sur le minuteur et soumettre une nouvelle réponse avant la fin du temps réglementaire (10 secondes).

Vous avez cité un mot commençant par P, mais vous avez poussé sur le O ? Ou vous avez poussé sur une lettre mais vous ne trouvez aucun mot commençant par cette lettre ? **Domage !** Vous ne pouvez pas participer à cette manche ! La lettre reste donc enfouie et ne peut plus être utilisée par les autres joueurs.

Le tour est terminé lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur. Ce joueur remporte la carte. Les lettres sont de nouveau rendues disponibles à l'aide de la touche bleue. Le gagnant du tour précèdent retourne alors une nouvelle carte, lit la question à voix haute et c'est le joueur placé à sa gauche qui a le droit de commencer à proposer une réponse.

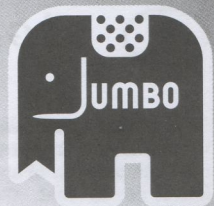
DUEL

Il y a un duel lorsqu'il reste plus d'un joueur après que toutes les lettres ont été enfouies : Les joueurs encore en place retournent alors une nouvelle carte, et doivent, avant l'arrêt du minuteur, donner deux réponses correctes. Le joueur qui n'a pas appuyé en dernier, peut commencer. Les réponses doivent commencer par deux lettres différentes. Le gagnant du duel remporte les deux cartes.

FIN DU JEU

Le jeu est terminé lorsque toutes les cartes de la pile ont été retournées. Le joueur ou l'équipe qui a remporté le plus grand nombre de cartes, a gagné. S'il y a deux joueurs ou deux équipes qui ont le même nombre de cartes, alors on organise à nouveau un duel.

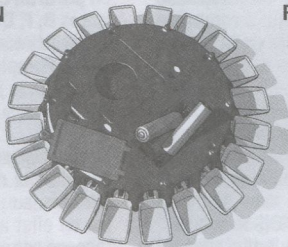
Bon amusement!



www.jumbo.eu

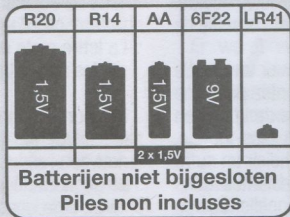
NL

BATTERIJEN VERVANGEN



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.



F

REPLACER LES PILES

Consultez les indications reprises sur l'emballage des piles achetées. Insérez des piles (2x 1,5V AA (LR6)) neuves dans le compartiment prévu à cet effet et en vérifiant le sens.

- N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veillez à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demandez toujours l'aide d'un adulte pour recharger les piles.
- Ne mélangez pas différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- N'utilisez que les piles recommandées.
- Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées.
- Ne provoquez jamais de court-circuit entre les bornes de support des piles.

17729

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

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

Made in China.
Visit: www.jumbo.eu.

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.

