



# Spelregels

- Leeftijd: 4-7 jaar
- Aantal spelers 1 of meer
- Inhoud: 12 geïllustreerde kaarten

## Link iedere vraag aan het juiste antwoord

Met Electro hebben kinderen plezier, terwijl ze tegelijkertijd hun gevoel voor waarneming ontwikkelen en tevens hun vermogen om dingen op het oog te onderscheiden, ook naar vorm. Het spel vergemakkelijkt het herkennen van woorden, letters, getallen en hoeveelheden. Spelenderwijs leren ze wat wel en niet mag en ontwikkelen ze hun sociale vaardigheden. Ouders en opvoeders kunnen niet alleen het spel uitleggen, maar kunnen ook heel goed meespelen en zo de educatieve waarde van het spel vergroten.

## Voordat je begint

Verwijder het deksel van de batterijhouder. Plaats twee batterijen, 1,5V AA (LR6) (niet inbegrepen). De speelplaten van Electro zijn in twee groepen gerangschikt. De eerste groep platen heeft de vragen aan de zijkanten staan en de antwoorden in het midden. De tweede groep speelplaten bestaat uit vakken met vragen en antwoorden, die door elkaar staan. Het spel heeft in totaal meer dan 350 vragen en antwoorden, die gerangschikt zijn in 12 thema's.

## Hoe moet het spel gespeeld worden

### a) Voor één speler

Kies een plaat en leg deze in de doos, over de elektrische aansluitingen. Plaats volgens de aanwijzingen bovenaan rechts een van de pennen in een vraag, en de andere pen in het antwoord dat volgens jou het juiste is. Als je antwoord goed is, gaat er een groen lampje branden.

### b) Voor meerdere spelers

Bij een spel met meerdere spelers gelden dezelfde spelregels, maar wordt er om beurten gespeeld. Diegene die de meeste juiste antwoorden geeft, wint. Als je de spanning wilt verhogen, kun je spelen met een 'bounce optie', d.w.z. dat de speler die het eerst aan de beurt is ook aan de beurt blijft zolang hij het juiste antwoord weet. Voor elk goede antwoord krijgt hij 1 punt. Bij een fout antwoord gaat de beurt naar de volgende speler.

Als een speler alle vragen van de plaat zonder fouten heeft beantwoord, dan mogen de andere spelers proberen dat resultaat te evenaren.

## Andere manieren van spelen

Het spel kan ook in teams worden gespeeld; hierbij kies je in onderling overleg het juiste antwoord.

**LET OP:** Gebruik nooit verschillende typen batterijen of nieuwe en oude batterijen tegelijk. Gebruik alleen de aanbevolen of gelijksoortige batterijen. De batterijen moeten correct worden geplaatst, volgens de aangegeven polariteit. Lege batterijen moeten uit de houder verwijderd worden. De polen van de batterijen mogen niet met elkaar in aanraking komen. We raden aan om geen oplaadbare batterijen te gebruiken; als je ze toch gebruikt, haal dan de batterijen eerst uit de houder om ze te kunnen opladen. Het opladen van de batterijen mag alleen onder toezicht van een volwassene plaatsvinden. Niet-oplaadbare batterijen mogen nooit opgeladen worden.



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Visit: [www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu). Made in the EU.



17993



# Règles de jeu

- Âge : 4 à 7 ans
- Nombre de joueurs : 1 ou plus
- Contenu : 12 cartes illustrées

## Relie chaque question avec sa bonne réponse

Electro n'est pas seulement super amusante, elle aide aussi les enfants à développer leur sens de l'observation et leur capacité à distinguer visuellement les objets, également d'après leur formes. Le jeu les aide à reconnaître des mots, des lettres, des nombres et des quantités. Grâce à lui, les enfants apprennent de manière ludique ce qu'il est possible de faire, ce qu'il n'est pas possible de faire et à jouer ensemble. Le rôle des parents et éducateurs n'est pas seulement d'expliquer le jeu aux enfants, ils peuvent aussi participer et accroître ainsi sa valeur éducative.

## Avant de commencer

Retirez l'enveloppe protectrice en plastique du support en carton et enlevez le couvercle du compartiment à pile. Insérez deux piles 1,5V AA format (LR6) (non fournies).

Les planches Electro sont classées en deux catégories.

Dans la première catégorie, les questions sont situées sur les côtés de la planche et les réponses au milieu. Dans la deuxième catégorie, les cases avec les questions et réponses sont mélangées les unes à côtés des autres.

Le jeu comporte au total plus de 350 questions et réponses, réparties autour de 12 thèmes.

## Règles du jeu

### a) Un seul joueur

Choisis la planche de ton choix et pose-la à l'intérieur de la boîte, au-dessus des connexions électriques. En partant des instructions qui s'affichent en haut à droite, enfonce un des deux connecteurs dans une question et l'autre connecteur dans la réponse que tu estimes être la bonne. Si la réponse est bonne, une lumière verte s'allume !

### b) Plusieurs joueurs

Les règles sont identiques quand on joue à plusieurs, sauf que les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur qui a réussi à avoir le plus de bonnes réponses, a gagné. Si vous voulez rendre le jeu encore plus palpitant, vous pouvez jouer avec l'option « bounce » : dans ce cas, le joueur qui est le premier à jouer peut continuer à jouer aussi longtemps qu'il donne une bonne réponse. Pour chaque bonne réponse donnée, il gagne 1 point. En cas de mauvaise réponse, c'est au tour du joueur suivant de jouer. Quand un joueur a réussi à répondre à toutes les questions du plateau sans faire de faute, les autres joueurs doivent essayer d'égaliser son résultat !

## Variante

Le jeu peut aussi être joué en équipe. Dans ce cas, les joueurs de chaque équipe se concertent entre eux pour choisir la bonne réponse !

**ATTENTION** : Ne mélangez pas différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles usagées. Utilisez uniquement le type de piles recommandées. Les piles doivent être positionnées dans le bon sens, selon la polarité indiquée. Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées. Il est également conseillé de les retirer du jeu quand celui-ci n'est pas utilisé pendant une période prolongée. Ne provoquez pas de court-circuit entre les pôles d'une pile. Nous recommandons l'utilisation de piles rechargeables. Veillez à bien retirer les piles du jeu avant de les recharger. Les piles doivent toujours être rechargées sous la supervision d'un adulte. N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Visit: [www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu). Made in the EU.



17993