

Wanneer de batterijen leeg zijn kunnen deze worden vervangen door het klepje aan de onderzijde van het huis open te schroeven. Raadpleeg de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen. De nieuwe batterijen (2x 1,5V AAA (LR03)) 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.

• Batterijen niet bijgesloten.

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Nederland. Gefabriceerd in China.
FR 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. Le contenu et les couleurs de ce produit peuvent différer des illustrations. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué en Chine.
DE Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in China.

Lorsque les piles sont usagées, remplacer les en dévissant le socle situé sous la maison. Consulter les indications reprises sur l'emballage des nouvelles piles. Insérer les piles (2 x 1,5V AAA (LR03)) dans leur support en vérifiant le sens.

- N'essayer pas de recharger des piles non rechargeables.
- Retirer d'abord les piles du jeu avant de les recharger.
- Recharger les piles en présence d'un adulte.
- Ne pas avoir recours à différentes piles.
- Ne mélanger pas nouvelles piles et piles usagées.
- Utiliser que les piles recommandées.
- Retirer toutes les piles lorsqu'elles sont usagées.
- Ne jamais court-circuiter les bornes d'alimentation.

• Piles non incluses.



Jumbo Jonkies Jumbo Bambins

POEPIE KNOR

PETIT COCHON

Spelregels Règles du jeu



CE

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands
© 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19709

Poepie Knor is een vrolijk spel. De spelers proberen zo snel mogelijk hun varkentje uit zijn modderbad te redden. Maar hoor je een scheetje? Dan zakt je varkentje verder zijn badje in!

Inhoud:

- 1 x Varken (spinner)
- 1 x Modder-basis voor het varken
- 4 x Badje met varkentje
- 16 x Kaartjes
- 1 x Speelbord

Doel van het spel:

Verzamel als eerste de 4 kaartjes zodat jouw varkentje boven zijn modderbadje uit komt!

Eerste keer spelen:

Schroef het klepje aan de onderkant van het varken eraf. Hiervoor heb je een kleine kruiskop schroevendraaier nodig. Plaats 2 AAA batterijen in het varken (batterijen niet bijgesloten). Schroef nu het klepje er weer op. Het plaatsen van de batterijen dient altijd te gebeuren door of in aanwezigheid van een volwassene.

Voordat je begint:

Vouw het speelbord open en leg het over de modderbasis heen. Zet het varken aan met de schuifknop op zijn buik. Plaats het varken nu op de modderbasis. Iedere speler krijgt een varken en een badje. De 16 kaartjes worden gesorteerd en in 4 stapeltjes rond het bord gelegd

Het spel begint:

De jongste speler mag beginnen. Draai aan het varken. Vervolgens wordt om beurten aan het varken gedraaid. Het varken kan verschillende geluiden maken:

- Het varken knort. De speler die de neus van het varken in zijn kleurvak heeft, mag een kaart pakken.
- Het varken toetert. Degene die als eerste op de knop op de rug van het varken drukt, mag een kaart pakken. Belangrijk: elke speler houdt na het draaien van het varken zijn handen naast het bord! De handen mogen niet alvast boven het varken hangen!
- Het varken fluit. De speler die de neus van het varken in zijn kleurvak heeft, mag een kaart van een ander 'afpakken' en naast het speelbord leggen. Als er nog geen kaarten in het spel zijn, dan wordt er gewoon doorgespeeld.
- Het varken laat een scheetje. De speler die de neus van het varken in zijn kleurvak heeft, knijpt zijn neus dicht en moet een kaart uit zijn bad halen en naast het speelbord leggen. Als die speler nog geen kaarten heeft, dan wordt er gewoon doorgespeeld.

Let goed op! Als je een kaart mag pakken, is dat altijd de volgende kaart die je nodig hebt! Als de speler nog geen kaarten heeft, wordt als eerste kaart 1 gepakt. Maar als de speler kaart 1 al heeft, dan pakt hij kaart 2, enzovoort. De speler die als eerste de 4 kaarten in de juiste volgorde verzameld heeft, is de winnaar!

Variant

Zodra het geluid van de toeter klinkt, gaat het erom wie als snelste op de knop op de rug van het varken kan slaan. Als er een groot verschil in reactiesnelheid bij de spelers is (bijvoorbeeld als er een groot leeftijdsverschil is), kan ervoor worden gekozen om bij het horen van de toeter een nieuwe regel in te stellen: degene die heeft gedraaid, mag bij het horen van de toeter een nieuwe kaart pakken.

Veel plezier met het spelen van Poepie Knor!

Petit Cochon! est un jeu très amusant. Les joueurs essayent de sortir le plus vite possible leur cochon de son bain de boue. Mais si on entend un pet... les petits cochons replongent dans leur bain !

Contenu :

- 1 gros cochon (roulette)
- 1 grosse flaque de boue pour ce gros cochon
- 4 baignoires avec petit cochon
- 16 cartes
- 1 plateau de jeu

But du jeu :

Rassemblez les premières 4 cartes qui permettront à ton cochon de sortir de son bain de boue.

Avant de jouer pour la première fois:

Avec un petit tournevis en croix, dévissez le clapet situé sous le gros cochon. Placez-y 2 piles AAA (les piles ne sont pas fournies avec le jeu). Revissez le clapet. L'installation des piles doit toujours être faite par un adulte ou avec l'aide d'un adulte.

Avant de commencer:

Dépliez le plateau de jeu et déposez-y sur la flaque de boue. Prenez le gros cochon (il a un bouton-poussoir sur le ventre). Placez ce cochon sur la flaque de boue. Chaque joueur reçoit un petit cochon et une baignoire. Les 16 cartes sont triées et placées en 4 tas autour du plateau de jeu.

Le jeu démarre :

Le plus jeune joueur commence. Il tourne le gros cochon central. Puis ce sera au tour du joueur suivant et ainsi de suite. Le cochon peut faire différents bruits :

- Il grogne ? Le joueur qui a le nez du cochon dans sa zone de couleur (il y a une zone avec une baignoire par joueur) peut prendre une carte.
- Il klaxonne ? Le joueur qui pousse le premier sur le bouton situé sur le dos du gros cochon peut prendre une carte. Attention ! Chaque joueur doit laisser ses mains sur la table tant que le cochon n'a pas produit de bruit. Les mains ne peuvent donc pas se trouver au-dessus du cochon pendant qu'il tourne !
- Il siffle ? Le joueur qui a le nez du cochon dans sa zone de couleur peut prendre la carte d'un autre joueur et la remettre à côté du plateau de jeu. Si aucune carte n'a pas encore été gagnée par aucun joueur, il ne se passe rien. Le jeu continue.
- Il lâche un pet ? Le joueur qui a le nez du cochon dans sa zone de couleur doit se boucher le nez, retirer une carte de sa baignoire et la placer à côté du plateau de jeu. Si ce joueur n'a pas encore de carte, il ne se passe rien. Le jeu continue.

Attention ! Le joueur qui gagne une carte doit prendre la carte dont il a besoin. S'il n'a encore aucune carte, il doit d'abord prendre une carte du tas 1. S'il a déjà une carte 1, il doit prendre une carte 2, et ainsi de suite. Le joueur qui a assemblé ses 4 cartes dans le bon ordre gagne la partie !

Variante

Dès que le son du klaxon retentit, c'est donc une course de vitesse pour pousser sur le bouton sur le dos du cochon. S'il existe une grande différence entre les joueurs dans la vitesse de réaction (par exemple lorsqu'il y a une grande différence d'âge), on peut adapter une nouvelle règle et décider simplement que le joueur ayant tourné la roulette peut prendre une carte si on entend le klaxon (on ne pousse donc plus sur le dos du cochon).

Bon amusement avec Petit Cochon !