

- Pour les enfants, c'est une des lettres que doit comporter la réponse. Autrement dit, cette lettre peut se trouver au début, au milieu ou à la fin du mot.



### 2. Carte sablier

Le joueur dont c'est le tour de jouer fait tourner la roulette champignon. Il attend qu'elle s'arrête et regarde ensuite la lettre désignée par la roulette. Pour tous les joueurs, c'est la lettre par laquelle doit commencer la réponse à la question sur Efteling.

Retourne le sablier. Les enfants ont maintenant 5 secondes d'avance pour donner une bonne réponse. Dès que le sablier est écoulé, les adultes peuvent donner à leur tour une réponse.



### 3. Carte illustrée

Sur la carte illustrée se trouve une illustration d'Efteling. Place la carte sur la table de manière à ce que tous les joueurs puissent bien voir cette illustration. Le joueur dont c'est le tour de jouer fait tourner la roulette champignon. Il attend qu'elle s'arrête et regarde ensuite la lettre désignée par la roulette.

- Pour les adultes, c'est la lettre par laquelle doit commencer le nom de l'objet à trouver sur l'illustration.

- Pour les enfants, la réponse peut commencer par cette lettre. La lettre doit en tout cas se trouver dans le nom d'un objet que l'on voit sur l'illustration. C'est une des lettres que doit comporter le nom de l'objet à trouver.

Le joueur (ou l'équipe) qui réussit le premier à donner une bonne réponse remporte la question et fait avancer son pion d'une case. C'est maintenant au tour du joueur suivant (ou de l'équipe adverse) de jouer. La carte de question qui vient d'être jouée est posée à côté du plateau de jeu.



### La carte Jokie

Certaines cartes de questions sont illustrées du symbole Jokie. Lorsqu'il voit ce symbole, le joueur qui a la carte Jokie peut la mettre en jeu en disant « Jokie » à voix haute. Si ce joueur (ou l'équipe) est le premier à donner une bonne réponse, il (elle) avance de 2 cases ! La carte Jokie passe ensuite dans les mains du joueur suivant (ou de l'équipe suivante), même s'il n'a pas été correctement répondu à la question.

### Qui gagne ?

Le joueur qui réussit à faire le premier un tour complet de la forêt et à revenir à la case de départ, remporte le jeu !



Bewaar deze instructies voor raadpleging in de toekomst.  
Il est recommandé de garder ces instructions pour conserver cette information.

Published by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

© 2023 Koninklijke Jumbo B.V. Jumbodiset Group.  
All rights reserved.

[jumbo.eu](http://jumbo.eu)



PIM

PAM

PET



# FAMILY

## Spelregels Règles du jeu



# Spelregels

Iets wat je in de Efteling ziet met de letter A? Maar voordat jij als volwassene antwoord mag geven, moet je eerst nog 5 seconden wachten. Dan roept een kind "achtbaan" en kaapt net binnen de tijd de vraag voor jouw neus weg! In deze Pim Pam Pet Family-editie met het thema Efteling hebben jong en oud evenveel kans om te winnen. Dankzij drie soorten vragenkaarten krijgen de kinderen meer tijd of mogelijkheden om als eerste het juiste antwoord te geven. Ga op avontuur door het bos en ontdek of jij het meeste van de Efteling weet.

## Inhoud

- speelbord • Pim Pam Pet paddenstoel-spinner
- Stickervel met witte stippen
- Jokiekaart • zandloper (5 seconden)
- 56 vragenkaarten • 4 pionnen

## Doel van het spel

Pim Pam Pet Family Efteling-editie is een weetjesspel. Door de vragen goed te beantwoorden, kunnen stappen worden verdiend. Alle teams of spelers proberen met hun pion zo snel mogelijk een rondje om de paddenstoel-spinner heen te lopen. Wie dit als eerste lukt, wint het spel!

## Voordat je begint

Pim Pam Pet Family Efteling-editie kan zowel individueel als in teams worden gespeeld. Speel je in teams, dan spelen de kinderen tegen de volwassenen. Plaats de witte stippen van het stickervel op de rode bovenzijde van de spinner, zodat er een paddenstoel-spinner ontstaat. Leg het speelbord op tafel en plaats de paddenstoel-spinner in het midden van het bord. Zorg ervoor dat alle spelers de spinner goed kunnen zien. Schud alle vragenkaarten en leg deze omgekeerd op een stapel naast het speelbord, samen met de zandloper. Zet voor iedere speler een pion op het speelbord op het vakje met dezelfde kleur. Geef de Jokiekaart aan (het team met) de jongste speler.

## Zo speel je het spel

De jongste speler begint en draait de bovenste kaart van de stapel om. Een van de spelers leest de vraag op de kaart voor. Er zijn drie soorten vragenkaarten:

### 1. Letterkaart

De speler die aan de beurt is, draait de paddenstoel-spinner. Wacht tot de spinner is gestopt. Bekijk de letter op de spinner.

Iedereen mag meedoen, maar er gelden nu twee regels:

- Voor volwassenen is dit de letter waar het antwoord op de Efteling-vraag mee móet beginnen.
- Voor jonge kinderen mag het antwoord met deze letter beginnen. De letter moet in elk geval in het antwoord zitten.

### 2. Zandloperkaart

De speler die aan de beurt is, draait de paddenstoel-spinner. Wacht tot de spinner is gestopt. Bekijk de letter op de spinner. Voor alle spelers is dit de beginletter van het antwoord op de Efteling-vraag. Draai de zandloper om. De kinderen hebben nu 5 seconden voorsprong om een goed antwoord te geven. Zodra de zandloper leeg is, mogen de volwassenen weer meedoen.

### 3. Fotokaart

Op de fotokaart staat een Efteling-afbeelding. Leg de kaart zo op tafel dat alle spelers de afbeelding goed kunnen bekijken. De speler die aan de beurt is, draait de paddenstoel-spinner. Wacht tot de spinner is gestopt. Bekijk de letter op de spinner.

- Voor volwassenen is dit de letter waarmee de naam van een voorwerp op de Efteling-afbeelding móet beginnen.
- Voor kinderen mag de naam van een voorwerp op de afbeelding beginnen met deze letter. De letter moet in elk geval in de naam zitten.

De speler die als eerste een goed antwoord geeft, wint de vraag en zet zijn pion een stapje vooruit. Dan is de volgende speler (of het andere team) aan de beurt. De gespeelde kaart leg je naast het speelbord.



### De Jokiekaart

Sommige vragenkaartjes hebben een Jokie-symbool. Bij het zien van dit symbool mag de speler met de Jokiekaart deze inzetten door hardop 'Jokie' te roepen. Als deze speler (of het team) de vraag als eerste goed weet te beantwoorden, gaat hij twee stapjes vooruit! De ingezette Jokiekaart gaat daarna altijd naar de volgende speler (of het volgende team). Ook als de vraag niet gewonnen is.

## Wie wint?

De speler die als eerste een rondje door het bos heeft gelopen en terug op zijn startvakje is, wint het spel!

# Règles du jeu

**Cite quelque chose que tu vois à Efteling et qui commence par la lettre A. Attention, en tant qu'adulte, vous n'avez pas le droit de répondre tout de suite. Vous devez d'abord attendre 5 secondes. Un enfant crie alors « arbre » et réussit juste à temps à vous couper l'herbe sous le pied !**  
**Dans cette édition familiale de Pim Pam Pet sur le thème d'Efteling, les enfants ont autant de chances de gagner que les adultes. Grâce aux trois types de cartes de questions, les plus petits ont davantage de temps ou de possibilités pour être les premiers à donner la bonne réponse. Partez à l'aventure à travers la forêt et découvrez lequel d'entre vous en sait le plus sur Efteling.**

## Contenu

- Plateau de jeu • Roulette champignon Pim Pam Pet
- Feuille d'autocollants à ronds blancs
- Carte Jokie • Sablier (5 secondes)
- 56 cartes de questions • 4 pions

## But du jeu

L'édition familiale Pim Pam Pet Efteling est un jeu de questions-réponses. Chaque bonne réponse permet d'avancer d'une case. Chacune des équipes (ou chacun des joueurs) essaie de faire le tour de la roulette champignon avec son pion le plus rapidement possible. Le premier qui réussit à faire le tour, gagne !

## Avant de commencer

L'édition familiale Pim Pam Pet Efteling se joue aussi bien individuellement qu'en équipe. Quand on joue en équipe, les enfants jouent contre les adultes. Place les ronds blancs de la feuille d'autocollants sur le dessus rouge de la roulette pour créer la roulette champignon. Pose le plateau de jeu sur la table et place la roulette champignon au milieu du plateau. Assure-toi que tous les joueurs peuvent bien voir la roulette. Mélange toutes les cartes de questions et place-les face retournée sur une pile à côté du plateau de jeu, avec le sablier. Chaque joueur place un pion sur le plateau de jeu, sur la case de la même couleur que ce pion. Le joueur le plus jeune (ou l'équipe dans laquelle il joue si vous jouez en équipe) reçoit la carte Jokie.

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et retourne la carte qui se trouve en haut de la pile. Un des joueurs lit à voix haute la question posée sur la carte. Le jeu comporte 3 types différents de cartes de questions :

### 1. Carte à lettre

Le joueur dont c'est le tour de jouer, fait tourner la roulette champignon. Il attend qu'elle s'arrête et regarde ensuite la lettre désignée par la roulette. Tous les joueurs peuvent donner une réponse, à condition de respecter les deux règles suivantes :

- Pour les adultes, c'est la lettre par laquelle doit commencer la réponse à la question sur Efteling.