Jumbo Jonkies Jumbo Bambins

POEPIE KNOR

17563

Spelregels
Règles du jeu
Rules of the game



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 AA 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!

Kijk voor een compleet overzicht van alle Jumbo spellen en verkoopadressen op: www.jumbo.eu

Jumbo Jonkies Jumbo Bambins

POEPIE KNOR

17563

Règles du jeu



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 AA (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 !

Pour découvrir tous les jeux Jumbo et les points de vente, surfez sur www.jumbo.eu

Jumbo Jonkies Jumbo Bambins

POEPIE KNOR

17563

Rules of the game



17563_rules.indd 5 15-09-14 11:04

Whiffy Pig is a hoot of a game! Players must try to pull their stranded piglet out of its mud pool as quickly as possible. Was that a little bottom burp? If piggy-in-the-middle lets one go, your piglet will sink straight back into the mud!

Contents:

1 x Piggy-in-the-middle spinner
1 x Mud bath spinner base
4 x Mud baths with a piglet
16 x Cards
1 x Game board

Object of the game:

Be first to collect your four numbered cards so that your piglet can be pulled from your mud bath.

Before playing the game for the first time:

Remove the battery cover from the bottom of the pig using a cross-head screwdriver. Place 2 AA batteries (not included) in the pig, ensuring they are the correct way round and replace the cover. Batteries should only be replaced with adult supervision.

Setting up the game:

Open the board game and place it over the mud base. Each player is given a pig and a bath. The 16 cards should be sorted and placed in four piles around the board. Move the sliding switch on the pig's tummy to the 'ON' position.

Playing the game:

The youngest player goes first. Spin the piggy-in-the-middle spinner and take the appropriate action when he stops. Play continues to the left with players taking turns to spin. Important: after spinning piggy-in-the-middle, all the players must place their hands flat on the table next to the game board. Your hand cannot hover over piggy-in-the-middle!

Piggy-in-the-middle can make different noises:

- Piggy snores. See which colour/player piggy-in-the middle's nose is pointing to. That player can pick up a card and place it in his or her mud bath under their piglet.
- Piggy toots. The first player to press the button on piggy-in-the-middle's back can pick up a card.
- Piggy whistles. See which colour piggy-in-the middle's nose is pointing to. That player can take another player's card and put it back in its place on the game board. If no player has picked up a card yet, end your turn.
- Piggy lets one go! If piggy-in-the middle's pointing at you, pinch your nose, take one of the cards in your mud bath and put it back in its place on the game board. If you don't have any cards yet, simply end your turn.

Mind out! If you are allowed to pick up a card, always pick up the next numbered card you need. If you don't have any cards yet, the first card you pick up must be a 1. If you've already got a 1, then pick up a 2, and so on. The first player to collect four cards in the right order wins the game!

Another way to play

As soon as you hear piggy-in-the-middle toot, it's a race to see who can be first to hit the button on piggy's back. However, if there's a big difference in the speed players react (for example if some players are much younger than others), then try this way to play when you hear piggy toot: whoever spun the piggy-in-the-middle spinner before the toot sounded can pick up a card.

Have fun playing Whiffy Pig!

For our complete range of Jumbo games and where to buy them, visit us at www.jumbo.eu

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

- Batterijen niet bijgesloten.

Lorsque les piles sont usagées, remplacer les en dévissant le socle situé sous le gros cochon. Consulter les indications reprises sur l'emballage des nouvelles piles. Insérer les piles (2x AA 1,5V (LR6)) 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.

Please refer to the packaging of the batteries you have bought, for instructions and safety warnings. If the batteries run down, unscrew cover from the bottom of the pig. Insert new batteries (2x AA 1,5V (LR6)) and replace the lid. Please ensure the + end is on the correct side of the holder.

- Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries.
- Remove rechargeable batteries from the game before being charged.
- Only recharge rechargeable batteries under adult supervision.
- Do not mix different battery types, or new and used batteries together.
- Only use batteries of the type mentioned in the rules.
- Always remove batteries when they are exhausted.
- Do NOT short-circuit the supply terminals under any circumstances.

- Batteries not included.



Ook verkrijgbaar:
Egalement disponibles :
Also available:



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Made in China.

Visit: www.jumbo.eu

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

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.

Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this box for future reference.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.