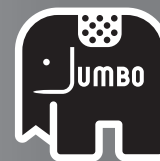


memo
extra



Kiekeboe Coucou



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.

Visit: www.jumbo.eu.
Made in The Netherlands.



Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

Attention : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

12675

Spelregels / Règles du jeu

2-6 spelers

Kiekeboe! Kan jij raden wat er verstopt is onder de gekleurde kaartjes? Rol de dobbelsteen en spiek door het kaartje met dezelfde kleur. "Kiekeboe, wat zie je daar?"

Inhoud

- 24 Kaartjes
- 6 Gekleurde afdekkartjes met spiekgaatjes
- 1 Kleuren dobbelsteen

Voordat je begint

Druk alle kaartjes voorzichtig uit de frames. Bij de 6 gekleurde afdekkartjes moeten ook de gaatjes nog worden opengemaakt.

Aan de slag:

Leg alle 24 kaartjes op tafel met de beeldzijde naar boven. Leg om beurten één van de zes afdekkartjes op één van de kaartjes. Zeg hardop welk plaatje je afdekt. Zo leren de kinderen alle plaatjes herkennen. Zorg ervoor dat het afdekkartje met de gekleurde zijde naar boven ligt en dat een deel van het onderliggende plaatje door de gaatjes zichtbaar blijft.

Degene die als eerste jarig is mag beginnen. Rol de dobbelsteen. De gekleurde kleur komt overeen met de kleur van één van de afdekkartjes. Gooi je rood, dan moet je raden wat er onder het rode afdekkartje verstopt is. Spiek door de gaatjes en raad wat het is.

Weet je het? Zeg dan: "Kiekeboe. Ik zie een..." Om te kijken of je het goed hebt, til je het afdekkartje op. Had je goed? Dan mag je dit kaartje houden.

Pak het kaartje en leg dit voor je neer. Leg het afdekkartje nu op een ander kaartje. Zeg hardop welk plaatje je afdekt. Rol opnieuw met de dobbelsteen en probeer te raden wat er onder het volgende afdekkartje zit.

Heb je het fout geraden? Dek dan hetzelfde kaartje weer af. Nu is de speler links van je aan de beurt.

Let op!

Tijdens het spelen komt er een moment dat er minder dan 6 kaartjes over zijn. In dat geval kan je de afdekkartjes niet terug leggen en valt er een kleur af. Rol je een ontbrekende kleur met de dobbelsteen? Dan mag je een willekeurige kleur kiezen die over is. Ga zo door dat er geen kaartjes meer over zijn.

Wie wint?

Degene die aan je einde van het spel de meeste kaartjes heeft verzameld is de winnaar!

2-6 joueurs

Pouvez-vous deviner ce qui se cache sous les cartes colorées ? Lancez le dé et jetez un coup d'œil sous la carte de la couleur indiquée par le dé. "Cocou, que voyez-vous ?

Contenu

- 24 Cartes
- 6 Cartes couvrantes colorées avec œilletons (petits trous)
- 1 Dé coloré

Avant de commencer

Détachez prudemment les cartes et n'oubliez pas d'ouvrir les œilletons des cartes couvrantes.

A l'attaque !

Déposez les 24 cartes de face sur la table. Couvrez à tour de rôle une carte par les cartes de couleur en veillant à ce que le côté coloré soit vers le haut afin qu'une partie de la carte couverte soit visible par l'œilleton. N'oubliez pas de dire qu'elle est la carte que vous couvrez afin que les joueurs la reconnaissent.

Le joueur le plus âgé commence en lançant le dé. La couleur obtenue correspond à une des cartes couvrantes. Si c'est rouge, le joueur doit deviner qu'elle est la carte qui se trouve sous la couleur rouge en jetant un rapide coup d'œil par l'œilleton.

Vous avez deviné ? Si oui, dites : « Cocou, je vois ... ». Pour vérifier si vous avez raison, soulevez la carte colorée. Si c'est exacte, vous prenez la carte, la posez devant vous et en couvrez une autre en n'oubliant pas de dire ce

que c'est. Relancez le dé, découvrez une carte et ainsi de suite jusqu'à ce que vous vous trompiez.

Si ce n'est pas correct, c'est au tour du joueur situé à votre gauche de lancer le dé.

Attention !

Pendant le jeu viendra un moment où il restera moins de 6 cartes. Dans ce cas, vous ne pourrez plus couvrir une carte et une des couleurs sera éliminée. Si le dé s'arrête sur la couleur éliminée, le joueur choisira au hasard une des couleurs restantes et ce jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.

Le gagnant.

Le joueur qui, à la fin du jeu, a pris le plus de cartes, a gagné la partie !