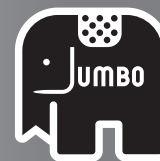


memo
extra



Mijn tante
gaat op reis

Ma tante
part en voyage



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.

12677

Spelregels / Règles du jeu

2-6 spelers

'Mijn tante gaat op reis' is een geheugenspel waarin je allerlei grappige voorwerpen in de juiste volgorde moet onthouden. Een paarse opblaaskrokodil, een roodbilbaviaan en een discofiets... Tante neemt het allemaal mee!

Inhoud

48 Geïllustreerde kaartjes

Voordat je begint

Druk alle speelkaartjes voorzichtig uit de kartonnen frames. Het restkarton mag bij het papierafval.

Zo speel je 'Mijn tante gaat op reis'

Schud de 48 kaarten en verdeel ze over het aantal spelers dat meespeelt. Leg ze op stapeltjes, met de beeldzijde naar beneden, voor je neer. De speler die als eerste jarig is zoekt een kaartje uit zijn stapel .

Zeg hardop: "Mijn tante gaat op reis en neemt mee..." "Een paarse opblaaskrokodil". Leg het kaartje op tafel zodat iedereen dit kan zien. Draai het vervolgens om. Nu is de speler links van je aan de beurt.

Deze speler pakt een kaartje van zijn stapel, maar voordat hij mag aanleggen moet hij eerst herhalen wat tante meeneemt. Hij zegt: "Mijn tante gaat op reis en neemt mee..." "Een paarse opblaaskrokodil". Terwijl hij dit zegt draait hij het kaartje dat op tafel ligt om, zodat iedereen kan controleren of het goed is, gevolgd door wat erop zijn eigen kaartje staat: "en een roodbil-baviaan". Hij laat zijn kaartje aan iedereen zien en legt het rechts van het andere kaartje op tafel. Beide kaartjes worden vervolgens weer omgedraaid.

Nu is de volgende speler aan de beurt. Deze noemt op zijn beurt de dingen op die tante meeneemt en legt een kaartje aan.

Naar mate de ketting langer wordt, zal het moeilijker worden om te onthouden wat tante allemaal meeneemt. Alle kaartjes moeten altijd op volgorde van links naar rechts worden opgenoemd. Maakt je een fout? Dan ben je af!

Wie wint?

Wie als laatste over blijft en dus geen fout maakt in de reeks van spullen die tante meeneemt is de winnaar!

2-6 joueurs

"Ma tante part en voyage" est un jeu de mémoire dans lequel il faut retenir tout un tas de sujets amusants et ce dans le bon ordre. Un crocodile violet gonflable, un babouin et un vélo disco ... Ma tante les emporte tous avec elle !

Contenu

48 Cartes illustrées

Avant de commencer

Détachez prudemment les cartes et jetez les cartons.

Comment jouer à Ma tante part en voyage ?

Mélangez les cartes et distribuez-les aux joueurs. Placez-les devant vous en petit tas faces cachées. Le joueur le plus âgé commence en choisissant une de ses cartes.

Il dit : « Ma tante part en voyage et emporte ... » par exemple « le crocodile violet gonflable » et dépose la carte sur la table de façon à ce que chaque joueur puisse la voir. Il retourne ensuite la carte et c'est au tour du joueur situé à sa gauche.

Il prend une de ses cartes et avant de la déposer à table, il doit se rappeler ce que sa tante a emporté. En disant : « Ma tante part en voyage et emporte le crocodile violet gonflable » il retourne la carte posée sur la table de façon à ce que chaque joueur puisse voir que c'est correcte puis il rajoute ce qui se trouve sur sa carte « et un babouin ». Il la montre à tous les joueurs et la place à droite de la première carte. Le joueur retourne ensuite toutes les cartes.

C'est au joueur suivant de jouer. Il énumère tout ce que sa tante emporte avec elle et rajoute sa carte.

Au fur et à mesure que la chaîne va s'allonger, il sera de plus en plus difficile de retenir tous les sujets que notre tante emmène avec elle surtout qu'ils doivent être donnés dans l'ordre et ce de gauche à droite. Le joueur qui commet une erreur est éliminé.

Le gagnant

Le dernier joueur qui reste et qui n'a fait aucune erreur dans l'énumération des sujets emmenés par sa tante a gagné !